現場で役立つ

CLIP STUDIO PAINT PRO/EX 時短テクニック

修羅場での完成度を上げ
時間短縮する
超効率化手法

最先端の
達人テクニック
103

ぷひぃ・ねぐら☆なお・中山たかひろ・摩耶薫子・たちばな豊可・WinOPZ・K96［著］

作業の速い人だけ知っている！

クリスタ使いのプロが教える時短テク！

スゴ技&神テク大公開！

最強の時短術！「時間が足りない」はもう言わせません。

ソーテック社

現場で役立つ

CLIP STUDIO PAINT PRO/EX 時短テクニック

修羅場での完成度を上げ
時間短縮する
超効率化手法

最先端の
達人テクニック
103

ぷひぃ・ねぐら☆なお・中山たかひろ・摩耶薫子・たちばな豊可・WinOPZ・K96［著］

作業の速い人だけ知っている！

クリスタ使いのプロが教える時短テク！
スゴ技&神テク大公開！

最強の時短術！「時間が足りない」はもう言わせません。

ソーテック社

現場で役立つ

CLIP STUDIO PAINT PRO/EX 時短テクニック

修羅場での完成度を上げ時間短縮する
超効率化手法

ソーテック社

CELSYS、CLIP STUDIO、CLIP STUDIO PAINT、CLIP STUDIO ASSETS、CLIPは、株式会社セルシスの商標または登録商標です。
Microsoft、Windowsは、米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標または商標です。
Apple、Mac、Macintosh、macOSの名称は、米国Apple Inc.の米国およびその他の国における商標または登録商標です。
その他、記載されております会社名または製品名は、各社の商標または登録商標です。
その他の会社名、商品名は関係各社の商標または登録商標であることを明記して本文中での表記を省略させていただきます。
本書に掲載されている説明およびサンプルを使用して得られた結果について、筆者および株式会社ソーテック社は一切責任を負いません。個人の責任の範囲内にて実行してください。
本書の制作にあたり、正確な記述に努めていますが、内容に誤りや不正確な記述がある場合も、当社および著者は一切責任を負いません。
本書の内容は執筆時点においての情報であり、予告なく内容が変更されることがあります。また、システム環境、ハードウェア環境によっては本書どおりに動作および操作できない場合がありますので、ご了承ください。

はじめに

高性能マンガ制作ソフト「CLIP STUDIO PAINT」との出会いにより、デジタルで漫画やイラストを描こうと思ったユーザーは多いのではないでしょうか。

CLIP STUDIO PAINTには優秀な機能がたくさんあり、使いこなすことでどんどん生産性は向上します。
その多機能さ故に非常に奥が深く、使えば使うほどに、未知の機能を発見し、新しい使い方に出会います。

本書はCLIP STUDIO PAINTでの「時短」にフォーカスしています。
CLIP STUDIO PAINTに惚れ込んでいる執筆陣が、経験の中から学んだ「本当に使える時短テク」を持ち寄り、厳選して、著者7名で力を合わせて執筆しました。

生産性を向上し、時間短縮するためのテクニックは、一見地味に見えるかもしれません。
ですが実際の現場では、こういったテクニックの積み重ねが大きな作業時間の差を生みます。

Part1では知っておいてほしいCLIP STUDIO PAINTの設定を解説しています。まずはここで基本を押さえましょう。
Part2以降は、下描き、フキダシ、人物、背景、効果、仕上げのカテゴリ別に時短テクニックを紹介しています。
その他にも、外部デバイスやサービスとの連携技や、著者の作業環境やおすすめ素材の紹介等、盛りだくさんの内容になりました。

まったくの初心者には少し難しく感じる部分もあるかもしれません。
反面、「クリスタを使っているもののあまり機能を使いこなせていない」方、「一通り使えているもののなんとなくで使っている」方、「もっとクリスタを極めたい」方にとっては、かゆい所に手が届く内容となりました。

もっと便利にCLIP STUDIO PAINTを使いこなしたい全てのユーザーの助けになれば幸いです。

2017年8月　著者一同

Contents

Part 2

下描きの時短テクニック 75

Part 3

テキスト・コマ・フキダシの時短テクニック 101

Part 4
人物線画とベタの時短テクニック.... 137

Part 5
背景・線画の時短テクニック.......... 171

Part 7
仕上げ（カラー彩色・固有色や柄トーン）の時短テクニック 267

Part 8

その他の時短テクニック 315

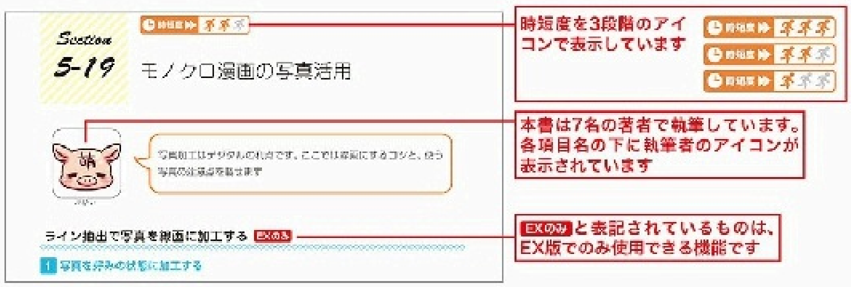
Part 9

特別付録 343

Introduction 本書について

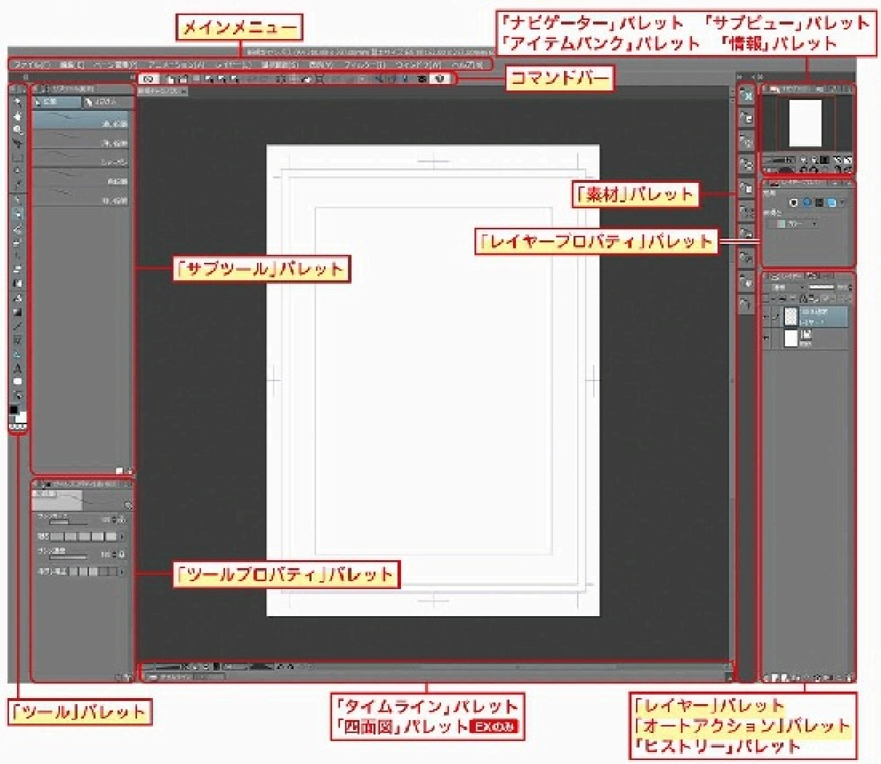
本書の構成

本書は、PRO版／EX版両対応です。EXのみと表記されているものは、EX版にしかない機能です。PRO版のユーザーは使用できません。



本書の執筆環境と基本名称

本書はWindows版 CLIP STUDIO PAINT EX Ver.1.6.6を使用して解説しています。また、**ワークスペースは「コミック」を使用**しています。同じものを使用する場合は、「ウィンドウ」メニュー→「ワークスペース」→「コミック」にて変更してください。また、各機能の名称は以下になります。本書でとくによく使用する機能は**黄色のライン**が引いてあるものです。



Introduction

知っておくと便利なショートカット

CLIP STUDIO PAINTでは、ショートカットを使いこなすことが時短に繋がります。ここではとくによく使うショートカットだけを集めました。ショートカットを使う際は、キーボードの文字入力設定を「半角英数字」にしておきましょう。

知っておくと便利なショートカットキー

よく使う機能のショートカットは、できるだけ覚えておきましょう。

すべてのパレットを表示・非表示	Tab
保存	Ctrl＋S
ひとつもどる（アンドゥ）	Ctrl＋Z
拡大縮小（虫めがね）	Ctrl＋Space＋ドラッグ
無段階で拡大・縮小（虫めがね）	/＋左右ドラッグ
キャンバス表示回転	Shift＋Space＋ドラッグ
カット	Ctrl＋X
コピー	Ctrl＋C
貼り付け	Ctrl＋V
手のひら	Space
メインカラーとサブカラーを切り替え	X
描画色と透明色を切り替え	C
レイヤー選択	Ctrl＋Shift

ツールに切り替えるショートカットキー

使用ツールはショートカットですぐに切り替えられます。また、キーを長押しすると、押している間だけ他のツールに切り替わるので便利です。使い方は27ページも併せてご覧ください。

移動（手のひら）	H	選択範囲	M	デコレーション	B
移動（回転）	R	自動選択	W	消しゴム	E
操作（オブジェクト）	O	スポイト	I	色混ぜ	J
操作（レイヤー選択）	O	ペン	P	塗りつぶし	G
図形	U	鉛筆	P	グラデーション	G
テキスト	T	筆	B	線修正・ごみ取り	Y
レイヤー移動	K	エアブラシ	B	虫めがね	/

ファイルに関するショートカットキー

新規	Ctrl + N
開く	Ctrl + O
閉じる	Ctrl + W
別名で保存	Shift + Alt + S
印刷	Ctrl + P
環境設定	Ctrl + K
CLIP STUDIO PAINTを終了	Ctrl + Q
塗りつぶし	Alt + Del
色相・彩度・明度	Ctrl + U
拡大・縮小・回転	Ctrl + T
自由変形	Ctrl + Shift + T

選択範囲に関するショートカットキー

すべてを選択	Ctrl + A
選択を解除	Ctrl + D
再選択	Ctrl + Shift + D
選択範囲を反転	Ctrl + Shift + I
選択範囲外を消去	Shift + Del
描画から選択範囲を作成	Ctrl +レイヤーパレットのサムネイルクリック

レイヤーに関するショートカットキー

下のレイヤーでクリッピング	Ctrl + Alt + G
下のレイヤーと結合	Ctrl + E
選択中のレイヤーを結合	Shift + Alt + E
表示レイヤーを結合	Ctrl + Shift + E
上のレイヤーを編集対象にする	Alt +]
下のレイヤーを編集対象にする	Alt + [
新規ラスターレイヤーを作成	Ctrl + Shift + N
該当レイヤーに移動	D +キャンバスの描画をクリック
「レイヤー」パレットのスクロール	Space （手のひらツール）

操作表記について

本書の操作表記は、とくに断りがない限りWindows版で記載されています。macOS版については、右図のように読み替えることで、Windowsと同じ操作ができます。

Windows		macOS
Alt	→	Option
Ctrl	→	⌘
Enter	→	Return

Part 1

おさえておきたい基本事項

本書の時短テクニックの前提条件となる基本機能を解説します。
CLIP STUDIO PAINTには膨大な数の機能がありますが、ここで出てくる項目は可能な限り知っておきたい基礎知識です。
基本をきちんと知ることが応用力に繋がります。しっかり身につけていきましょう。

Section 1-01

CLIP STUDIOアカウント登録・限定特典（フォント）のダウンロード・クラウドサービス


中山たかひろ

CLIP STUDIOを利用すると素材をダウンロードできたり、クラウドサービスを利用して別々のパソコン同士で素材を共有できたりします

クラウドサービスを利用するには

クラウドサービスはCLIP STUDIOアカウントに登録すると利用できるようになります。その他にも便利なサービスが使えるので、CLIP STUDIO PAINTなどを購入したらCLIP STUDIOアカウント登録を行いましょう。CLIP STUDIOアカウント登録を行うと以下のサービスが利用できるようになります（2017年5月現在）。

CLIP STUDIO ASSETS	CLIP STUDIO PAINTで利用できる素材をダウンロードしたり、自分で作った素材をアップロードしてみんなに使ってもらったりできます。 素材は無料のものや有料の素材がありますが、無料、有料関わらずCLIP STUDIOアカウント登録が必要になります。
ストア	ソフトウェア、周辺機器、書籍の購入などができます。毎月決まった金額で利用できるバリュー版の申込もできます。
プリントサービス	コンビニエンスストアの高性能レーザープリンターで自分の作品などが印刷できます。家庭用プリンターはA4サイズまで印刷できる機種が多いですが、A4サイズ以上のB4やA3も印刷できるようになります。
サポート	ソフトウェアで困ったことがあったらユーザーサポートを利用できます。電話やお問い合わせフォームによる質問はCLIP STUDIOアカウント登録の必要はありませんが、CLIP STUDIOアカウント登録を行うとCLIP STUDIO ASKを利用して、世界中のクリエイターに質問したり、悩みを相談できたりします。

CLIP STUDIOアカウント登録の方法

1 アカウント登録をクリック

CLIP STUDIO（https://www.clip-studio.com/）にアクセスし、「アカウント登録」をクリックします。



2 メールアドレス入力

メールアドレス入力欄に使用するメールアドレスを入力し、「次へ」をクリックします。



3 プロフィール情報を登録する

入力したメールアドレス宛にプロフィール情報を入力するURLが送られるので、URLからハンドルネームやパスワードなどを設定します。**ハンドルネームは公開される**ので任意の名前を入力しましょう。必要事項を確認し「登録」ボタンをクリックすれば登録完了です。CLIP STUDIOアカウントでログインして各種サービスを利用できます。



限定特典（フォント）のダウンロード

CLIP STUDIO PAINTは**限定特典としてフォント（イワタアンチック体B）が付属**します。ゴシックの漢字とアンチックのひらがなが1フォントとして統合されたマンガのセリフ入力に適したフォントになっています。



> **MEMO**
> CLIP STUDIO PAINTのパッケージ版、ダウンロード版、バリュー版に限定特典として利用できます。

1 トーンなどの素材

トップページの「ダウンロード」タブから「トーンなどの素材」をクリックします。



2 ダウンロードボタンをクリック

「追加素材の入手方法」の「限定特典素材のダウンロード」をクリックします。



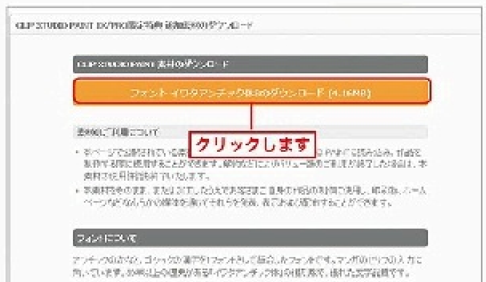
3 シリアルナンバーを入力

お持ちのCLIP STUDIO PAINTのシリアルナンバーを入力し、「認証」をクリックします。



4 ダウンロード開始

「フォント イワタアンチック体Bのダウンロード」をクリックすると、フォントのダウンロードができます。ダウンロードしたファイルを解凍し、ファイル内の指示に従いフォントのインストールを行えば完了です。



クラウドサービスについて

パソコンを買い替えた場合や、自宅と仕事先のパソコンを同じ設定で利用したい場合などに異なる環境で同じ設定を共有、利用できるサービスです。

> **MEMO**
>
> **クラウドサービスの利用について**
>
> クラウドサービスの利用はCLIP STUDIOをログイン状態で起動している必要があります。ログイン状態にするには、CLIP STUDIOの「ログイン」をクリックしてください。

クラウドサービス利用方法

1 「クラウドバー」の「設定」を開く

CLIP STUDIOを起動し、「クラウドバー」の「設定」をクリックします。



2 設定を変更する

クラウドサービスを利用するには最初に「クラウド利用」の**「利用する」を選択**してから、用途に応じて**「利用設定」を変更**し「設定を保存」ボタンをクリックします。

●「ソフトウェアバックアップ」

「利用する」を選択してバックアップを行えば、パソコンの買い替えなどで環境が変わってもクラウドサービスを利用してスムーズに以前のソフトウェア設定をコピーすることができます。また意図しない動作でソフトウェアの設定が変わってしまった場合に、クラウドサービスから復元することもできます。

●「素材の同期」

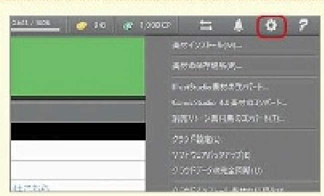
「利用する」を選択しておけば、作成した素材等もクラウドサービスを利用してバックアップを取ることが可能です。



> **MEMO**
>
> **初めてクラウドと素材の同期を行う場合の注意点**
>
> 公式サイトの「クラウド利用ガイド」にも記載がありますが、かなり時間がかかります。またソフトウェア自体は動くようですが、同期中の動作は推奨していないようです。寝る前など、時間があるときに行う方がよいでしょう。

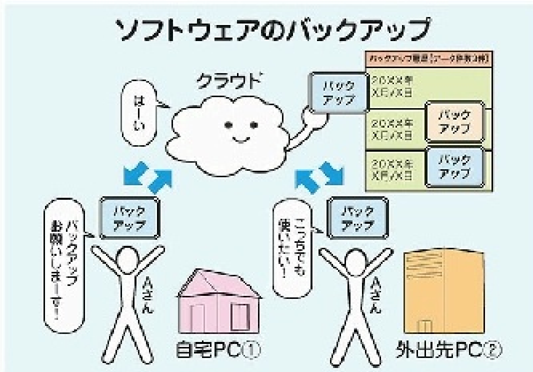


> **MEMO**
>
> **素材の同期とバックアップのタイミング**
>
> 「素材の同期」はCLIP STUDIOを再起動することで即時実行可能です。「ソフトウェアバックアップ」はCLIP STUDIOの「設定」メニューから任意のタイミングで即時実行可能です。

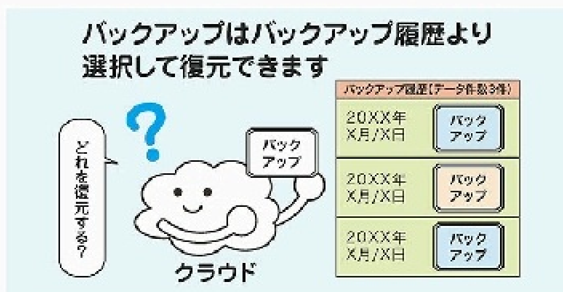


「ソフトウェアのバックアップ」と「素材の同期」の違い

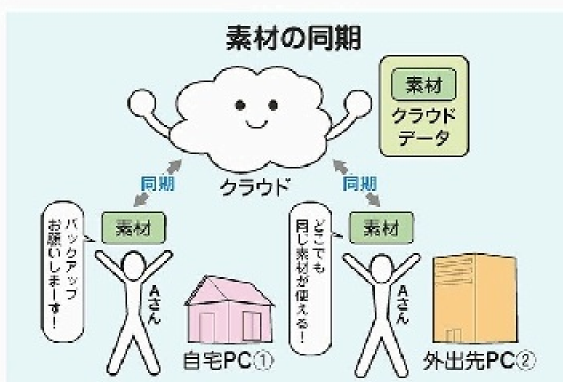
ソフトウェアのバックアップはバックアップを行った各々のパソコンのソフトウェア設定などがバックアップされます。下図はイメージ図です。



クラウドから**以前の設定に戻し**たり、**外出先パソコンで自宅パソコンと同じ設定を利用**することができます。



素材の同期では、同期を行ったアカウント同士の**素材がクラウド設定を通して利用**できます。



2台以上で初めて同期を行った場合、同期を行ったパソコン同士の素材が追加されます。

一部フォルダーの並び順が変わる場合がありますが、**別のパソコンの素材で上書きされることはありません**。

同期されるデータやバックアップされる設定は対象データごとに対応状況が分かれています。また容量や期限など詳しくは公式サイトの「クラウド利用ガイド」をご確認ください。

MEMO

オフライン環境でのバックアップについては、公式サイトのサポートページの「CLIP STUDIO PAINTのよくある質問」→「別のPCへ設定ファイルや素材データを移行したい【オフライン環境で設定フォルダーのコピーによる移行】」に詳しく記載があります。インターネット環境を利用しなくても、指定フォルダーをコピーすればバックアップが可能です。

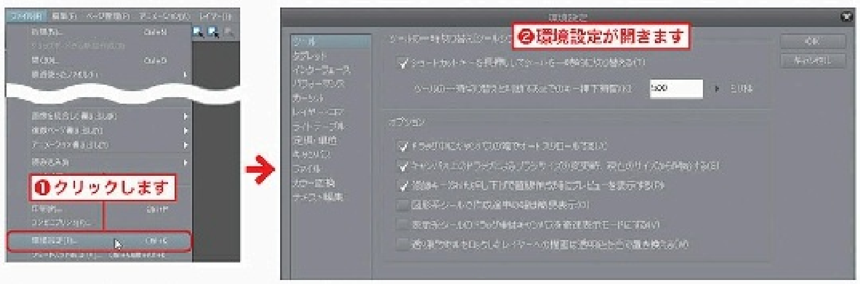
Section 1-02 「環境設定」で快適な作業環境をゲットしよう！


摩耶薫子

ソフトを自分の使いやすい設定にする方法は色々ありますが、まず確認するのは「環境設定」です。かなりの数の設定項目があるので最初はよく解らない設定も多いと思います。慣れてきたあとも、環境設定は時々確認しなおすことをおすすめします

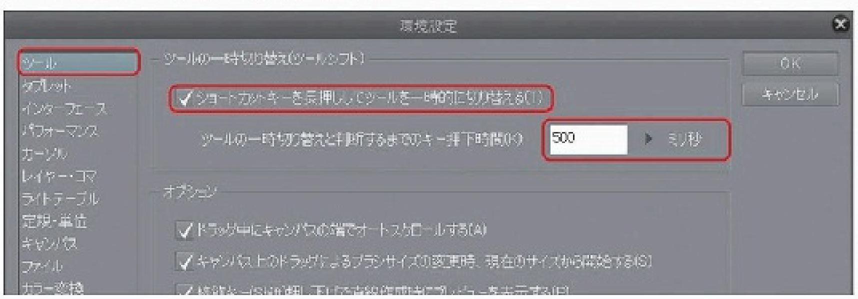
環境設定を開く

「ファイル」メニュー（macOSでは「CLIP STUDIO PAINT」メニュー）→「環境設定」を選択します。またはショートカット［Ctrl］+［K］でも可能です。



「ツール」タブおすすめの設定

ツールシフトの設定は、オンにしておくことをおすすめします。少しクセのある機能ですが、使い慣れるとかなり作業が効率化できます。



「ツールシフト」とは

ツールシフトは、ツールのキーボードショートカットをここで設定した時間以上長押しすると、**キーを離した時にはキーを押す前に選択していたツールに戻る**、という機能です。

例えば「ペン」ツールを使っている時に「消しゴム」ツールのショートカットキー（デフォルトでは［E］）を押すと「消しゴム」に持ち換わります。この時、短くキーを押しただけの場合は選択ツールは「消しゴム」になり、また「ペン」に持ち換える場合は「ペン」ツールのショートカットキー（デフォルトでは［P］）を押す必要がありますが、［E］をここで設定した時間以上長押しした場合は、［E］を離しただけで元の「ペン」ツールに戻ります。詳しくは27ページを参照してください。

「インターフェース」タブおすすめの設定



❶IME制御

オンにしておくとネームなどのテキストを入力する際、テキストツールを選択すると自動的に日本語入力がオンになり、テキストツール以外を選択すると自動的に日本語入力がオフになります。キーボードショートカットは、日本語入力はオフでないと有効になりませんので、自動で切り替えてくれるのは便利です。

❷各パネルのテキスト入力時にIMEの自動切り替えを行う

レイヤー名などの入力の際に日本語入力に切り替えるかどうかです。レイヤー名なども日本語をよく使う人はここもオンにしておくのがおすすめです。

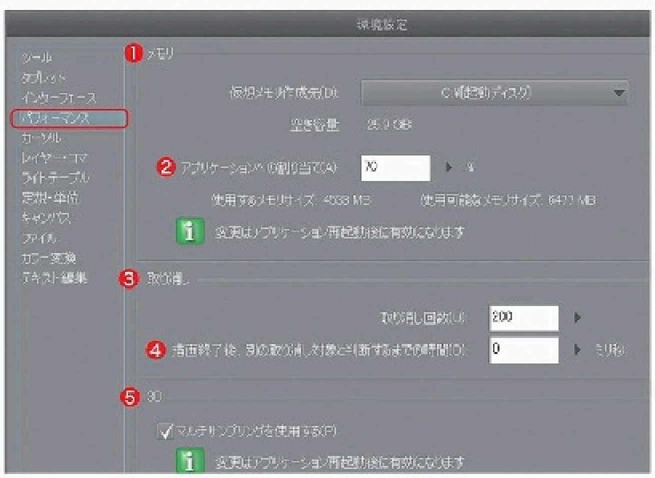
❸カラー

「配色テーマ」は「淡色」と「濃色」が選択でき、それぞれのテーマで濃さをスライダーで変更できます。この画像サンプルはデフォルトの「濃色」です。「淡色」と「濃色」では、表示されているテキストの色や「素材」パレットでの素材表示の背景色が変わります。

❹タッチ操作設定

オンにするとタッチ入力のできるタブレットPCなどで使いやすい、アイコンなどが大きめのインターフェースになります。

「パフォーマンス」タブおすすめの設定



❶メモリ

それぞれのマシン構成によって最適な設定は変わりますが、「仮想メモリ作成先」は、なるべく「起動ディスク」以外で、なるべく容量の大きいドライブを選択します。

❷アプリケーションへの割り当て

50～80くらいがいいでしょう。CLIP STUDIO PAINTへの割り当てが多い方がいいかと思い「100」などにしてしまうと、CLIP STUDIO PAINT以外のタスクの妨げになります。

❸取り消し

「取り消し」(アンドゥ)コマンドの実行回数です。「200」が最大になりますが、この数値が大きいとメモリを余計に使用しますので、マシンスペックが心もとない場合はここの数値を下げてみます。どのくらいまで遡って取り消しをしたいかにもよりますが、「50」くらいでも作業には支障は出ないかと思います。

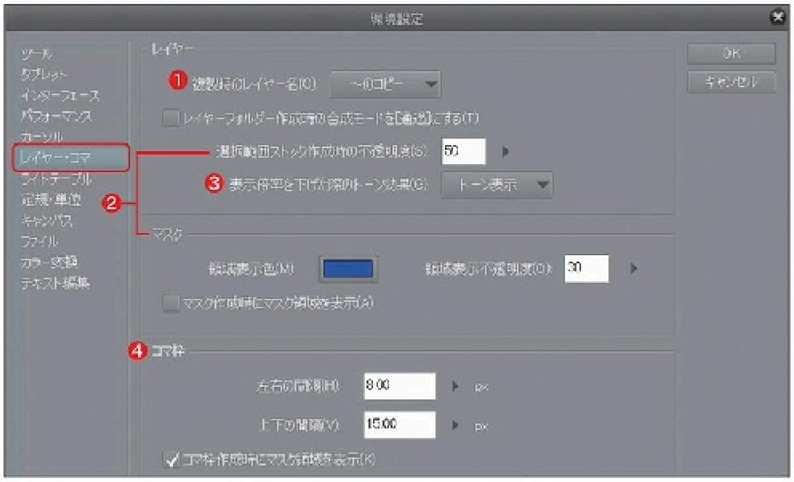
❹描画終了後、別の取り消し対象と判断するまでの時間

通常は線の描画はワンストロークで「一回」とカウントしますが、ここの時間を0以上に設定した場合、早いストロークで何本か描いた線は、まとめて「一回」の操作とみなす、という設定です。ここの数値を上げると、複数引いた線が「取り消し」コマンドでまとめて取り消される場合があります。通常は「0」の設定でいいかと思います。

❺3D

通常オンで大丈夫ですが、3D作業で不具合があった場合、このチェックをはずすと改善される場合があるようです。

「レイヤー・コマ」タブおすすめの設定



❶複製時のレイヤー名

レイヤーを複製した際のレイヤー名に「～のコピー」とつけるか、ナンバーをふるか、同じレイヤー名で複製するかの設定ができます。レイヤーの複製を沢山作る人は「変更しない」か「～ 2」がいいかもしれません。「～のコピー」の設定の場合、「～のコピー」というレイヤーを複製すると、「～のコピーのコピー」「～のコピーのコピーのコピー」…と延々続いてしまいます。

❷選択範囲ストック作成時の不透明度／マスク

これは使ってみないとどんな設定が自分に合っているかは解らないと思うので、ひとまずはこのままでいいでしょう。とくに「マスク」の項目は、使い慣れてくるとどんな設定がいいか解ってくるでしょう。「マスク」の表示色に違和感があったり色が濃すぎると思った場合などはここで変更できます。

❸表示倍率を下げた際のトーン効果

「トーン表示」にすると、キャンバスの表示を小さくしても網点化などのトーン化した部分はトーン表示のままになります。キャンバスを縮小表示しても、トーン化されているかグレーになっているかの判別がつきやすいので、二値原稿の作業には向いていますが、トーン部分の表示はモアレになって見える場合があります。

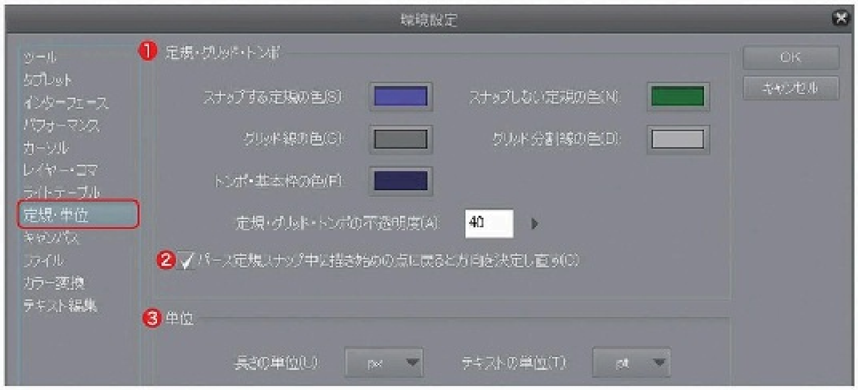
「グレー表示」にした場合は、縮小表示するとグレーになってモアレにはならずモニターでの表示は綺麗に見えますが、「トーン化」していない部分を見落とす可能性があります。



❹コマ枠

「コマ枠カット」ツールなどでコマを割って枠線を引く場合に関係している設定です。「コマ枠カット」ツールごとに、左右と上下の間隔を設定することもできますが、コマの「等分割」ではここの設定が適用されます。
デフォルトでは単位が「px」（ピクセル）になっています。印刷用の原稿を作成する場合は、単位は「mm」の方がいいでしょう。
単位は、この後ご紹介する「定規・単位」で設定します。また、「ウィンドウ」メニュー→「ワークスペース」で「コミック」を選択した場合は「mm」になっています。

「定規・単位」タブおすすめの設定



❶定規・グリッド・トンボ

ほとんど表示の設定ですので、使っているうちに違和感があったらここで変更できます。

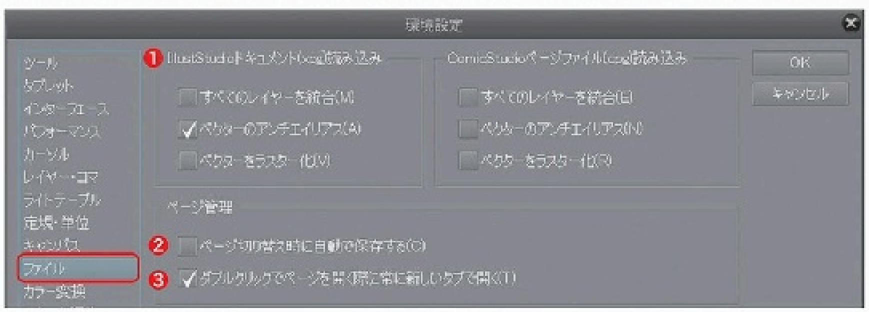
❷パース定規スナップ中に描き始めの点に戻ると方向を決定し直す

ちょっとクセのある機能ですがひとまずはオンでいいでしょう。

❸単位

印刷用の原稿を作成する場合は「長さの単位」は「mm」に変更しましょう。「長さの単位」はキャンバスの大きさだけでなく、ツールの大きさ、ペンなどの描画幅にも反映されます。「px」は解像度によって同じ数値でも大きさが変わります。解像度が高いほど「px」の印刷サイズは小さくなります。
「テキストの単位」は「pt」と「Q」から選択できるので、自分が把握しやすい単位に変更します。印刷用途の場合は「Q」が一般的ですが「pt」でも大きな支障にはならないでしょう。なお1Q=0.25mm、1ptは約0.35mm、1mmは約2.83ptになります。

「ファイル」タブおすすめの設定



❶IllustStudioドキュメント（xpg）読み込み／ComicStudioページファイル（cpg）読み込み

IllustStudioやComicStudioで作成した原稿の続きを作業したい、という場合に、目的に合わせて設定します。「すべてのレイヤーを統合」のチェックをオフにすればレイヤーを維持して開けます。「ベクターをラスター化」のチェックがオフならそのままベクターレイヤーとして開くことができます。

❷ページ切り替え時に自動で保存する EXのみ

チェックを入れておくことをおすすめします。

❸ダブルクリックでページを開く際に常に新しいタブで開く EXのみ

オンにするとページを複数開いておくことが簡単にできますが、普段は現在作業中のページだけ開いていればいい、という場合はチェックを外しておきます。ここのチェックがオフになっていても、ページ管理ファイルのページサムネイル上で右クリックメニューを出して、そのメニューから複数ページを開いておくこともできます。

「ライトテーブル」タブおすすめの設定

アニメーションを作成する場合に使う機能の設定です。ひとまずはこのままでよいでしょう。



「キャンバス」タブおすすめの設定



❶表示

よほどスペックの低いマシンでなければ「表示品質」を「高品質」にしておいた方が線が綺麗に表示されてストレスがないでしょう。

❷透明部分

透明部分の表現色を変更できます。

❸表示倍率

「虫めがね」(拡大縮小)ツールでクリックした際や、ナビゲーターパレットの虫めがねアイコンなどで表示される倍率の設定で、好きな倍率を追加することもできます。ただ、CLIP STUDIO PAINTの「虫めがね」ツールは左右ドラッグで無段階に表示の拡大縮小ができますので、その機能を使う場合はあまり気にしなくて大丈夫です。

❹表示角度

ステップ値で角度刻み回転をする場合のみ関係している設定です。

❺ディスプレイ解像度

設定しておくと作業しているモニターで「印刷サイズ」原寸の表示ができるようになります。

❻設定

クリックすると、右のようなウィンドウが表示されます。モニターに定規をあててルーラーの表示が実寸になるように設定します。
デジタル作業では絵の実寸の大きさが把握しにくいので、初めに設定しておくことをおすすめします。同じマシンでも、モニターが変わったら設定し直します。



「カーソル」タブおすすめの設定

ツールの種類によって形状を設定できます。どんなカーソルが使いやすいかは人によっても違いますので、カーソルに違和感がある場合はここで変更してみてください。



「タブレット」タブおすすめの設定

通常のタブレットデバイスを使って描くか、タブレットPCを使うかによって設定を変更します。ここの項目は、マシン構成の環境によってもかなり変わってきますので、描画がちゃんと動作しない場合は、マニュアル等を参考にここの設定を確認してみてください。



「カラー変換」タブおすすめの設定

文字通りカラー作業の際に関係している設定になります。カラーの設定は複雑なのでここでは詳しくご案内しませんが（関連71ページ）、印刷用途の場合「CMYKプロファイル」は「CMYK:Japan Color 2001 Coated」が一番汎用性があります。



「テキスト編集」タブおすすめの設定 EXのみ

ここも、人によって使いやすい設定が違ってくるかと思います。



❶新規テキスト挿入方法

レイヤーをあまり増やしたくない人は「既存のレイヤーに追加」がいいと思いますが、この動作は多少クセがあるので、使い慣れてきたら設定を見直してみてください。

❷改行／表示

キャンバス上での作業ではなく、「ストーリーエディター」という機能上での動作・表示の設定になるのでご注意ください。

Section 1-03 修飾キーのツールシフトについて



中山たかひろ

修飾キーのツールシフトを利用するとペンツールと消しゴムツールを素早く切り替えたり、パース定規のスナップのオンオフを素早く切り替えたりできます

修飾キーとツールシフトについて

修飾キーとは［Ctrl］や［Alt］といった文字入力のキーなどと**併用して利用するキーのことを言います。**

ツールシフトとはショートカットキーを長押ししている間だけ、**一時的にツールを切り替える機能**のことをいいます。

修飾キーとツールシフトを上手く組み合わせて利用することで、ペンツールで描きながら一時的に消しゴムツールに切り替え、消し終わったらペンツールに戻るなどの動作が素早くできます。

修飾キーとツールシフトの組み合わせの例

難しそうに聞こえますが、［Space］を押しながらキャンバスの移動を行う動作も修飾キーとツールシフトの組み合わせの一つです。



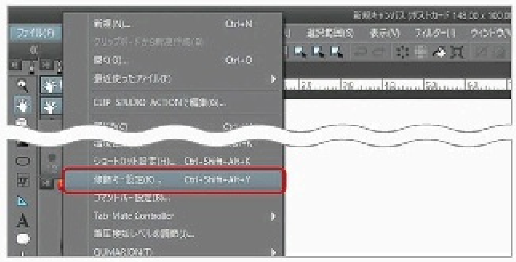
このように、［Space］（修飾キー）を長押し（ツールシフト）して「手のひら」サブツールに一時的に切り替えてキャンバスの操作を行っています。

修飾キーの設定方法

修飾キーを設定しましょう。Ctrlなどの修飾キーの他にマウスホイールや右クリックを押したときの動作も割り当てることができます。

1 修飾キー設定」をクリック

「ファイル」メニュー（macOSでは「CLIP STUDIO PAINT」メニュー）の「修飾キー設定」をクリックします。



2 操作をツールごとに割り当てる

「修飾キー設定」ダイアログから、ツールの一時切り替えなどの操作をツールごとに割り当てられます。



修飾キーの設定のポイント

Ctrlなどのキーや各種キーの組み合わせを選択し、リストから割り当てる動作を指定します。割り当てる動作は「**共通の設定**」か、選択しているツールごとに動作を割り当てる「**ツールの処理別の設定**」から選択できます。

また「ツールの処理別の設定」でツールごとに修飾キーを設定した場合も"一部の修飾キーは「共通の設定」を利用する"といったこともできます。

注意したい点は、**出力処理と入力処理が同一のサブツールは個別に修飾キーの設定はできない**ということです。

例えるなら「Gペン」サブツールと「丸ペン」サブツールで個別に修飾キーの設定を行うことはできません。「Gペン」サブツールの修飾キーの設定を変更した場合、「丸ペン」サブツールの修飾キーの設定も変更されてしまいます。

> **MEMO**
>
> **優先順位**
>
> 「共通の設定」と「ツールの処理別の設定」で異なる修飾キーの設定をしていた場合、「ツールの処理別の設定」が優先されます。

Section 1-04 「素材」パレットとダウンロード素材の使い方


たちばな 豊可

「素材」パレットは素材の保管庫です。ここから素材を探して使うので、自分が使いやすいよう整理しましょう。ダウンロードした素材の使い方についても解説します

「素材」パレットについて

「素材」パレットには、トーンやブラシ、コマ枠やフキダシ、写真やイラストなどが入っています。

最初から入っているもの、ダウンロードしたもの、自分で作って登録したものなど、全てここに入ります。作成したブラシの元素材もここに全て保管されます。



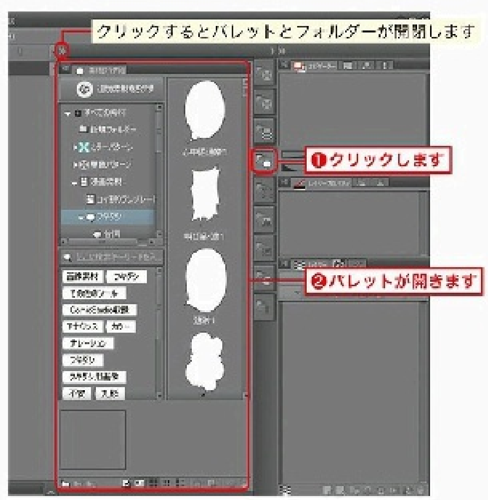
Ⓐフォルダータグ
Ⓑ素材一覧
Ⓒ検索キーワード入力
Ⓓ検索タグ
Ⓔ素材の詳細表示

パレットの開閉

フォルダー（各フォルダータグに直接アクセスします）をクリックするとパレットが開閉します。

二重の三角をクリックするとパレットとフォルダーが開閉します。フォルダーも非表示にしたい時はここをクリックするとよいでしょう。

フォルダーが見当たらない場合は、「ウィンドウ」メニュー→「素材」→「素材［○○（該当のフォルダータグ）］」を選択してください。



素材を探す

どんな素材がどのフォルダータグに分類されているのか、一度じっくり見てください。

フォルダータグ名を選択

「フォルダータグ名」を選択すると、そのフォルダータグに入っている素材が一覧に表示されます。各フォルダータグに付いている三角▶は、さらに細かくフォルダータグ分けされていることを示しており、クリックすると開閉します。

キーワード検索・検索タグ

タグ名や素材名を「検索キーワード入力」で探したり、「検索タグ」を選択することによって絞り込み検索ができます（同時使用OK）。

まだフォルダータグのカテゴリ分けを把握していないうちは、**検索をかける時に「すべての素材」を選択した状態で行う**とよいでしょう。



素材の詳細表示

「素材の詳細表示」では、素材に何のタグが付いているか一目で確認できます。表示されていないときは、「素材の詳細表示」をオンにしてください。

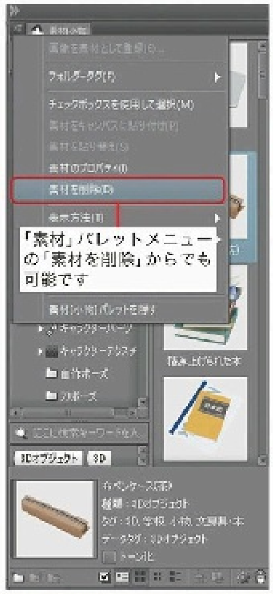
新しく欲しいものがあれば、「追加素材をさがす」から素材を見つけましょう。34ページで説明します。



素材の削除

一覧から素材を選択し、パレット右下の「素材の削除」アイコンをクリックすると素材が削除されます（「素材」パレットメニューの「素材を削除」からでも可能）。





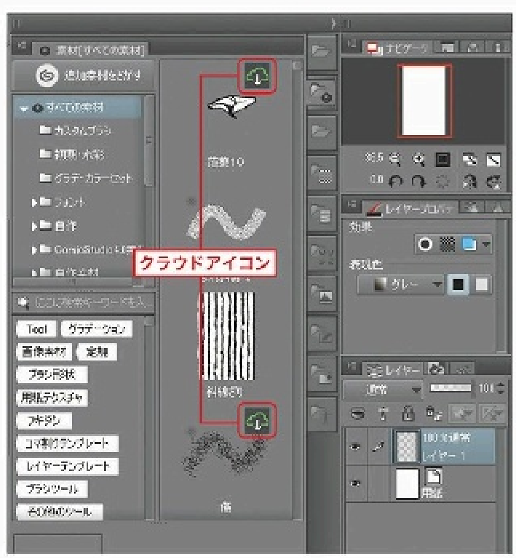
> **MEMO**
>
> **複数選択し素材を削除**
>
> キーボードのShiftやCtrlキー（macOSでは⌘）を押しながら素材をクリックすると複数選択できます。
>
> 

> **MEMO**
>
> **一度削除した素材は元に戻せない**
>
> 素材を削除すると元に戻すことはできないので慎重に。初期素材であれば、インストール素材の初期化で戻すことが可能ですが、それと同時に、ダウンロード、自作素材などは全て消えてしまいます。
> かといって、絶対使わないような素材までを残しておくと、処理動作が重たくなって大変ストレスを感じることが増えてしまいます。いさぎよく削除しましょう。

クラウドアイコンがついた素材

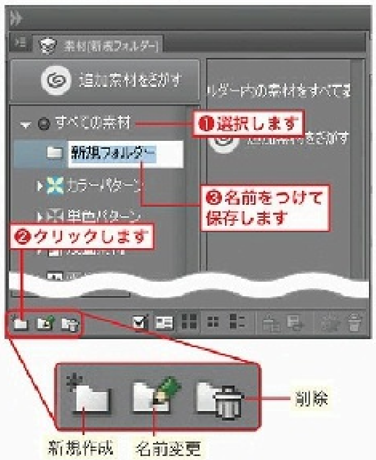
クラウドアイコンがついた素材は、**使用権利は持っている（クラウドには保存されている）が、使用中のパソコンにはダウンロードされていない状態**を指します。削除は通常通りできます。

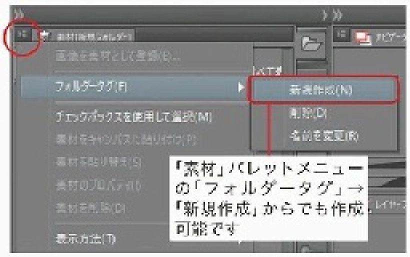
素材をキャンバスにドラッグ&ドロップすると、「ダウンロードを行いますか？（省略）」とメッセージが出るので「はい」を選びます。するとCLIP STUDIOが自動で起動し、ダウンロードが終わるとクラウドアイコンが消え、使用可能になります。

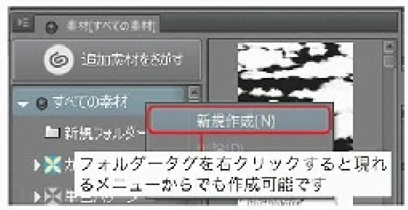


フォルダータグを作成する

フォルダータグを１つ選択して、パレット右下の「フォルダータグ作成」アイコンをクリックします。選んだフォルダータグの中に新しいものが作成されるので、名前をつけて確定します。「素材」パレットメニューまたは、フォルダータグを右クリックすると現れるメニューからでも作成可能です。





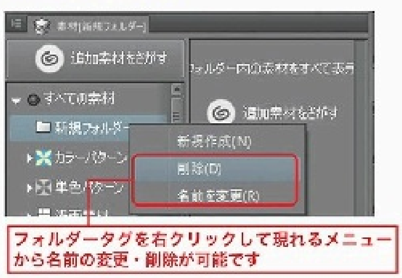


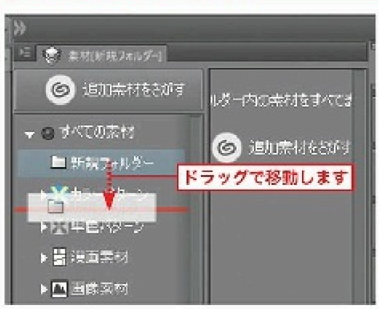
フォルダー名変更・削除・移動

フォルダー名変更、フォルダー削除も「素材」パレットメニューまたは、フォルダータグを右クリックすると現れるメニューから行えます。移動はドラッグで可能です。ただし**初期設定フォルダーの変更、移動、削除はできません。**

フォルダータグに分類

一覧から素材を選択し、分類したいフォルダータグにドラッグ＆ドロップします。複数選択して分類すると楽です。「素材のプロパティ」の「素材保存先」にて変更することもできます。33ページを参照してください。



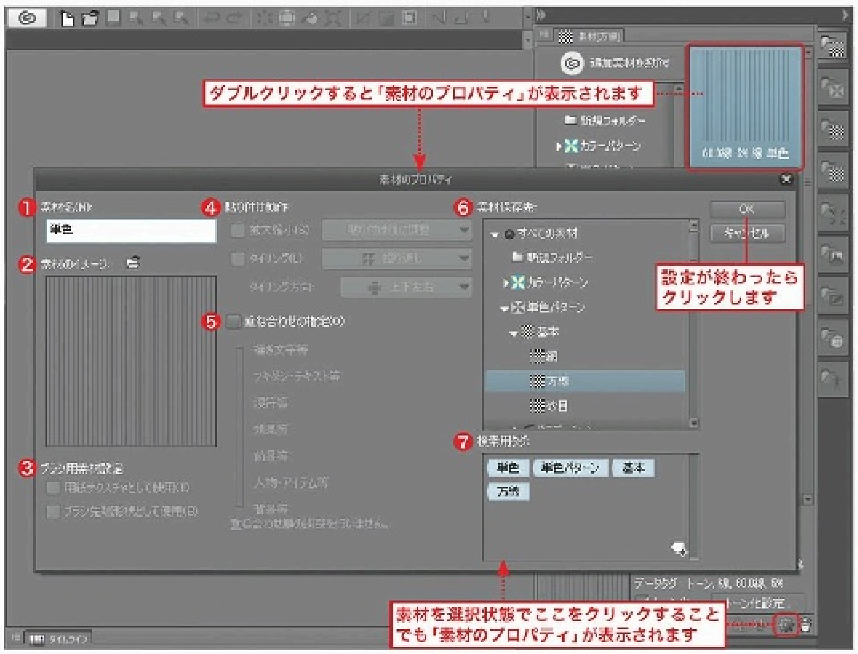




素材のプロパティについて

素材アイコンをダブルクリック、または、素材を選択してから右下の「素材のプロパティを開く」ボタンをクリックすると「素材のプロパティ」が表示されます。

ここで素材の各種設定を変更し、「OK」をクリックすると設定が反映されます。何度でも編集可能です。



❶素材名

アイコンと共に表示される名前です。検索キーワード入力ではこの名前でも該当します。

❷素材のイメージ

次ページ参照

❸ブラシ用素材設定

素材をオリジナルのブラシ作成に使いたい時は、ここにチェックを入れておきます。ラスターレイヤー素材でないとアクティブになりません。



❹貼り付け動作

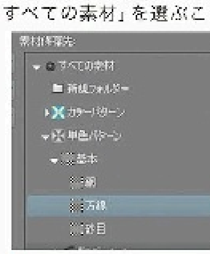
連続して並べる（トーン化）素材にしたい時、ここにチェックを入れておきます。

❺重ね合わせの指定

素材を貼り付けた時、どのレイヤー階層に挿入するか指定できます。チェックを入れてから、階層を選びます。

❻素材保存先

分類したい「フォルダータグ」をクリックして選びます。「すべての素材」を選ぶことはできません。



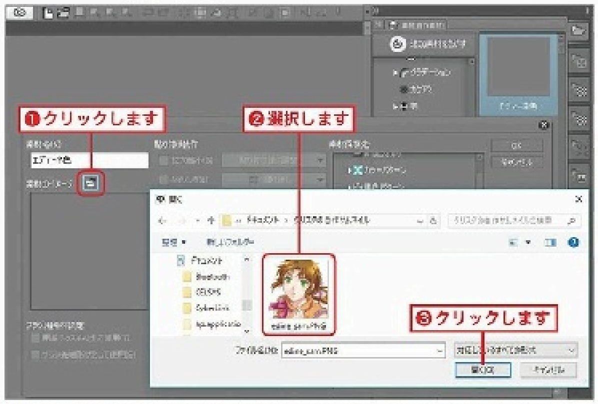
❼検索用タグ

水色になっているタグが、現在タグ付けされているキーワードです。複数選択や、新規作成して選択ができます。右下の■をクリックするとタグを作成できます。

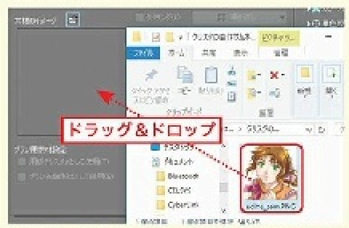


素材のイメージの変更方法

「素材のイメージ」は、自分で用意した画像に変更できます。「素材のイメージ」の横の をクリックし、jpgやpngなどの画像ファイルを選択して「開く」をクリックします。



> **MEMO**
>
> イメージ画像は、スクリーンショットを使うと手っ取り早いです。キャプションソフトはWindows標準のSnipping Toolがおすすめです。
>
> 
>

> **MEMO**
>
> **ドラッグ＆ドロップでもOK**
>
> エクスプローラ（MacOSならFinder）から枠に画像ファイルをドラッグ＆ドロップしても設定できます。
>
> 
>

素材を増やす

追加素材をさがす（ASSETS）

「追加素材をさがす」をクリックすると、**自動的に「CLIP STUDIO」が起動し、インターネットを使って「CLIP STUDIO ASSETS」にアクセスします**（CLIP STUDIOアカウントのログインが必要です）。

ここでは、様々な素材が公開されており、好きなものを選んでダウンロードできます。有償素材はCLIPPYやGOLDといったポイントで購入できます。

「Search」と書いてある入力フォームで文字検索でき、複数ワードの入力で絞りこみができます。また、「Search」横の「詳細」ではブラシや3Dなどの絞り込みができます。



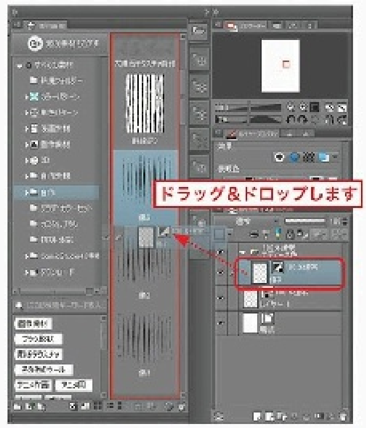
一覧からダウンロードしたい素材を探し、詳細ページ右上の「ダウンロード」ボタンをクリックするとダウンロードできます。



自作素材を登録する

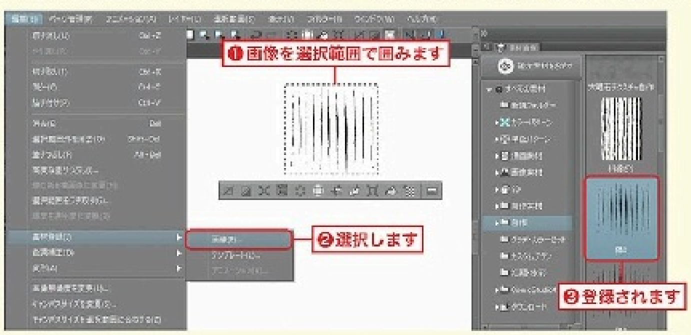
自分で描いた素材も「素材」パレットに登録できます。貼り付けたり、ブラシ先端形状にしたり、連続模様にしたりして使用できます。

レイヤーを「素材」パレットにドラッグ＆ドロップすると素材を登録できます。

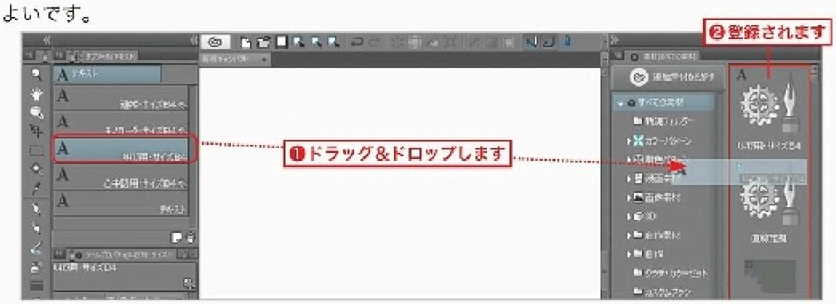


MEMO

キャンバス上画像を選択範囲で囲み、「編集」メニュー→「素材登録」→「画像」からも素材を登録できます。



カスタムしたペンやブラシなどの**「サブツール」なども「素材」パレットに登録できます。**サブツールの設定がおかしくなった時などに入れ直しができるので、分類して保管しておくとよいです。



自作素材の公開

自作素材を「CLIP STUDIO ASSETS」に公開できます。無償・有償の設定は自分で行います。無償の場合でも特典としてCLIPPYがもらえます。「CLIP STUDIO」の「素材」一覧の素材を選択して「管理」をクリックすると、素材管理画面が表示されます。



詳しくは、公式サイト「素材をさがす　ご利用ガイド」の「素材のアップロード」https://www.clip-studio.com/clip_site/apps/clipstudio/material_uploadを参照してください。

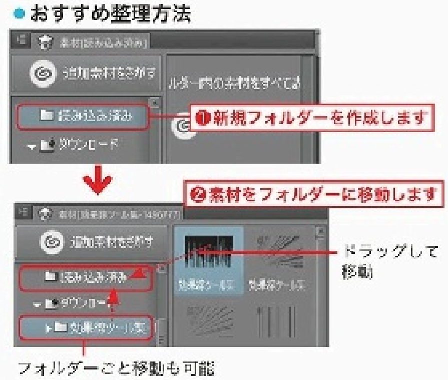
ダウンロード素材の使い方

ダウンロード素材の保存先

「CLIP STUDIO ASSETS」からダウンロードした素材（34ページ参照）は、**「素材」パレットの一番下の「ダウンロード」フォルダータグに入っています。**検索タグ付けや既存のフォルダーに入れるなどして整理しましょう。新規フォルダーを「読み込み済み」と名前をつけて作成して、パレットに読み込んだ素材はすぐこのフォルダーを移動するようにすると、「ダウンロード」にはダウンロードしたての素材だけがある状態を保てるのでおすすめです。

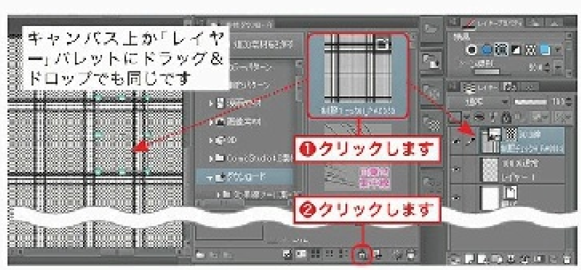


●おすすめ整理方法



トーンなどの画像素材

使いたい素材アイコンを選び、右下の「貼り付け」アイコンをクリックします。キャンバス上か「レイヤー」パレットにドラッグ＆ドロップでもOKです。

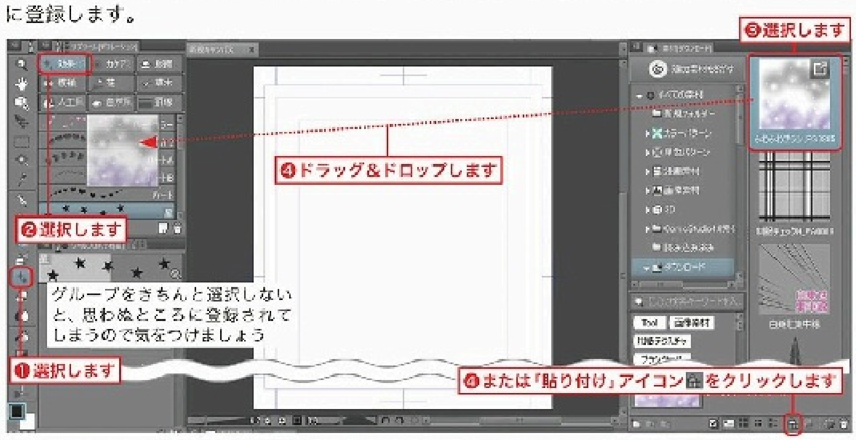


ブラシなどのツール素材

ブラシなどの「ツール素材」はそのままでは使えないので**「サブツール」に登録する**必要があります。素材アイコン左上隅に小さいアイコンがあるものはツール素材です。ただし、素材のイメージ画像を編集してあるものはアイコンが無い場合があります。



登録したいツールの「サブツールグループ」を選択して、その一覧に「素材アイコン」をドラッグ＆ドロップします。または、右下の「貼り付け」アイコンをクリックしてサブツールに登録します。



MEMO

「素材」パレットにないツールを取り込みたい場合

CLIP STUDIO ASSETSからダウンロードしたもの以外のツール（友人と共有したものなど）は、「サブツール」パレットメニュー→「サブツールの読み込み」でファイルを選択して「開く」をクリックすると読み込めます。または、エクスプローラーのウィンドウ（macOSはFinder）から「サブツールの一覧」にファイルをドラッグ＆ドロップでも可能です。
読み込みができるのは、CLIP STUDIO PAINTのツールファイル（.sut）、COMIC STUDIO、Illust Studioのツールファイル（.tos）、Photoshopのカラーセットファイル（.aco）などです。これらの外部ファイルは「素材」パレットに直接入れることはできません。一度サブツールに登録すれば、「素材」パレットにも保存できます。COMIC STUDIOなどのトーンファイル（.tne）は読み込めません。



Section 1-05

ワークスペースのカスタム



ぶひぃ

CLIP STUDIO PAINTは多機能で、目的のツールを見失いがちです。使うパレットやツールを使いやすい位置に整理し、自分好みにカスタムしましょう。作業効率が劇的に変わります

「ワークスペース」とは

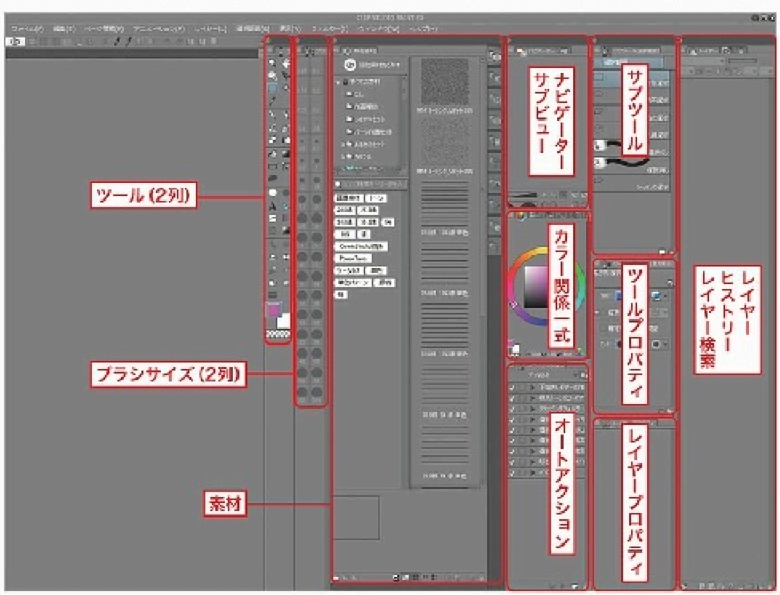
アナログでは、利き手側に消しゴムやペンなどの文房具、反対側に資料を置くなど、道具の使いやすい配置が自然と決まり、それが効率UPに繋がります。デジタルも同様に、ツールやパレットの配置を自分好みにカスタムすることで、効率が上がります。特にCLIP STUDIO PAINTは多機能で、ツールやパレットがごちゃつきがちです。**カスタムの基本を押さえておきましょう。**

ここでは本書で使用している初期搭載の「コミック」のワークスペースを、私がおすすめする初心者用ワークスペースにカスタムする方法を例に説明します。Part9では本書執筆者のワークスペースを紹介しているので、そちらも参考にしてみましょう。

パレット配置のカスタム

1 パレットを配置する

作業でよく使うパレットを以下のように配置します（左利きの場合は反転）。
「アイテムバンク」「情報」「タイムライン」「アニメーションセル」などイラスト・漫画で使う頻度の低いパレットは、「ウィンドウ」メニューでチェックを外し、非表示にします。コミックのワークスペースで表示されていないカラーパレット系は、チェックを入れて表示します。



これは「機能を理解する」「CLIP STUDIO PAINTの仕組みに慣れる」までの暫定配置です。使っていくうちに「自分には必要の無いパレット」「ほとんど使わないツール」などがわかってきます。使いながら徐々に変更していきましょう。ある程度CLIP STUDIO PAINTを使っていて、すでにパレット配置が固まっているなら無理に変えなくてOKです。

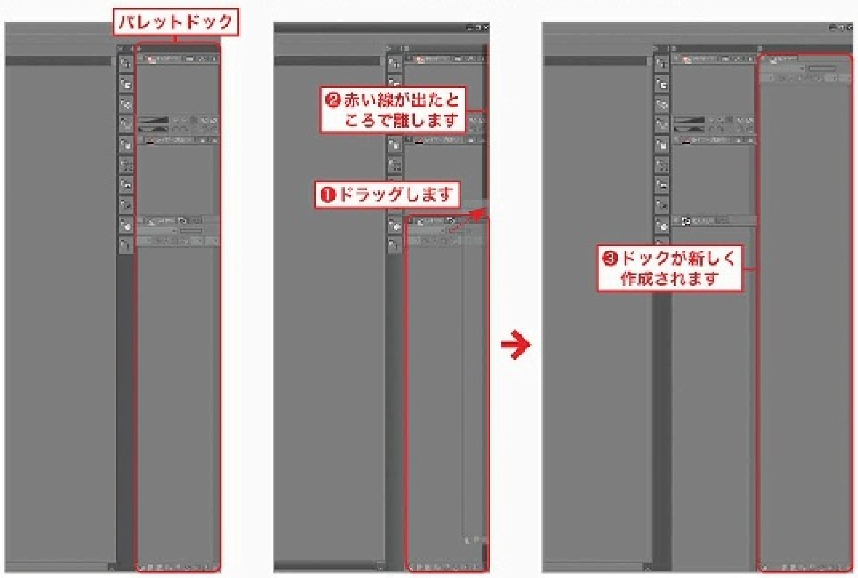
また、「素材」パレットは使うときだけ開けばいいので、普段は《で閉じておきます。

矢印アイコンがない場合は、環境設定の「インターフェース」(22ページ参照)で、「タッチ操作に適したインターフェースに調整する」のチェックを外すと表示されます。



2 パレットドックを作る

パレットが収納されている縦の仕切りをパレットドック(以下、ドック)といいます。パレットを移動し、上から下までの縦の赤い線が出たところで離すと、ドックを作れます。ドックの幅は、ドックとドックの境目にカーソルを当て、矢印になったとき変更できます。



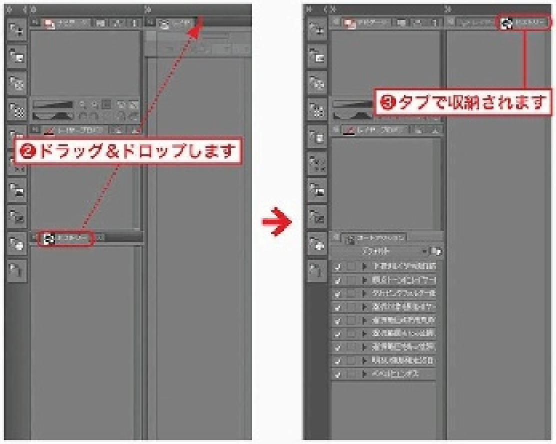
MEMO

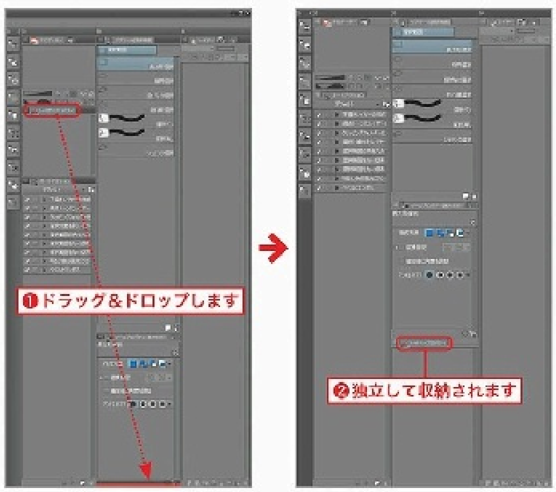
「レイヤー」パレットは、ドック幅(パレット幅)を狭くしすぎると必要なアイコンが消えてしまいます。一番右のレイヤーカラー以外のアイコンが隠れない幅に調節しましょう。
レイヤーカラーは「レイヤープロパティ」パレット(53ページ参照)にもあるため、消えてもかまいません。



3 パレットを移動する

パレットはパレット名が表示されている部分をクリック＆ドラッグして動かします。パレットの大きさも、パレットの境目にカーソルを当て、矢印に表示が変わったとき動かせます。
パレットタブの隣やパレットの下に赤い線が出ると、その位置にパレットを収納できます。





4 配置を決める

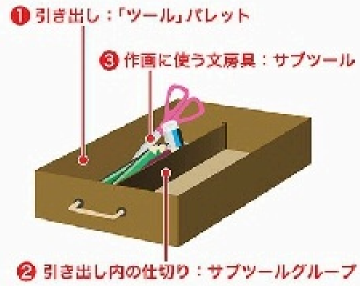
1～3の作業を繰り返し、パレットを1と同じ配置にします。

パレットを利き手側に寄せることで、作業中の腕や視線の移動から無駄を減らします。配置できたら**「ウィンドウ」メニュー→「パレットドック幅を固定」にチェック**を入れます。これによって作ったワークスペースがミスタッチで崩れるのを防げます。

「ツール」パレットと「サブツール」パレットのカスタム

消しゴム・鉛筆・カッターなど、現実の文房具にあたる機能を、CLIP STUDIO PAINTではサブツール（48ページ参照）といいます。**目的のサブツールを見つけやすくカスタム**すると、作業効率があがります。「ツール」パレット・サブツールグループ・サブツールは連動しているので、まずその関係を理解しましょう。

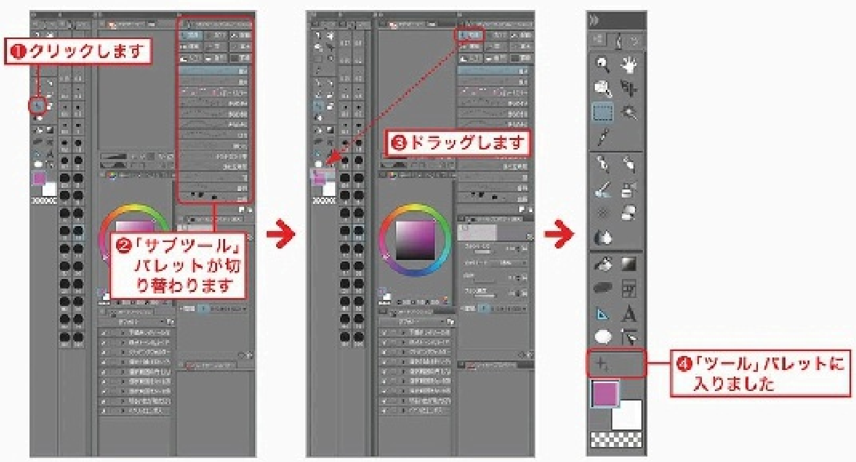


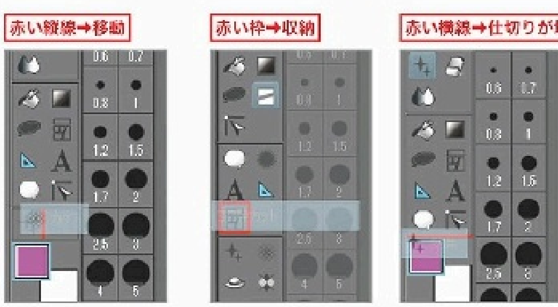


> **POINT**
>
> 「ツール」パレットやサブツールグループに収納しているサブツールを減らすと、ツールを切り替えたときの読み込み時間が早くなります。

1 デコレーションブラシの移動

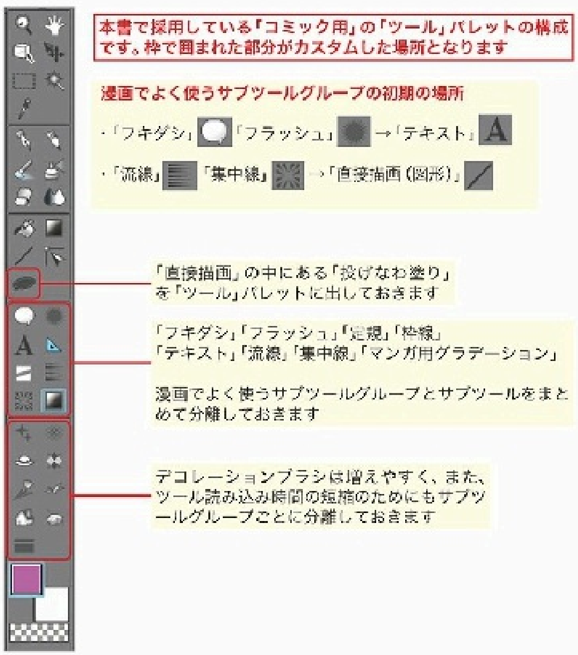
CLIP STUDIO PAINTはデコレーションブラシが豊富で、素材がたくさん公開されています。一番ごちゃつきやすい箇所なので、最初に分離しておきましょう。「ツール」パレットでデコレーションブラシのアイコン をクリックし、切り替わった「サブツール」パレットから、サブツールグループを「ツール」パレットにドラッグします。**横の赤い線が出たら仕切りが増え、縦の赤い線は移動、赤い枠は収納**されます。サブツールグループだけでなく、サブツールも同じように移動できます。





2 漫画系グループと投げなわ塗り・マンガ用グラデーションの移動

1と同じ方法で、フキダシやフラッシュなどの漫画でよく使うサブツールグループを、「ツール」パレットに移動します。
また、「図形」→「直接描画」にある投げなわ塗り（134ページ参照）と、「グラデーション」→「マンガ用グラデーション」（288ページ参照）のサブツールもよく使うので「ツール」パレットに出しておきます。
最終的に、「ツール」パレットは以下のような状態にします。



コマンドバーのカスタム

「ファイル」メニュー（macOSでは「CLIP STUDIO PAINT」メニュー）→「コマンドバー設定」で、**コマンドバー（メインメニューの下、横にアイコンが並んでいる部分）をカスタム**できます。

アイコンとアイコンの間をクリックすると白い仕切りを編集でき、アイコンのドラッグで赤い線が出たら移動、赤い枠が出たら収納できます。

コマンドバーにはオートアクションも入れられます。よく使うものは登録しておきましょう。初心者さんは、ひとまず以下のコマンドを登録しておくとよいでしょう。

ひとまず登録しておくべき「カラーとモノクロ共通で使うコマンド」

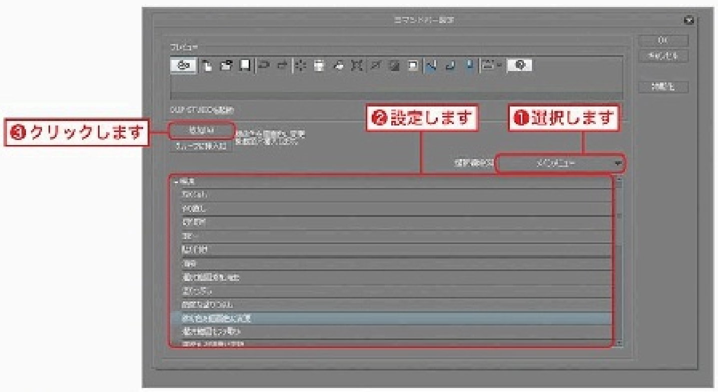
- **表示＞印刷サイズ　※環境設定でディスプレイ解像度を設定して使用（25ページ参照）**
- **表示＞グリッド（211ページ参照）**
- **表示＞グリッド・ルーラーの設定**
- **選択範囲＞選択範囲をストック（64ページ参照）**
- **選択範囲＞ストックから選択範囲を復帰（64ページ参照）**
- **レイヤー＞レイヤーマスク＞マスク範囲を表示（70ページ参照）**

ひとまず登録しておくべき「カラーでよく使うコマンド」

- 編集＞線の色を描画色に変更
- 編集＞画面の色を取得（310ページ参照）
- 編集＞ウィンドウを隠して画面の色を取得（310ページ参照）
- レイヤー＞新規色調補正レイヤー＞色相・彩度・明度
- レイヤー＞新規色調補正レイヤー＞グラデーションマップ（304ページ参照）

ひとまず登録しておくべき「モノクロ漫画のコマンド」

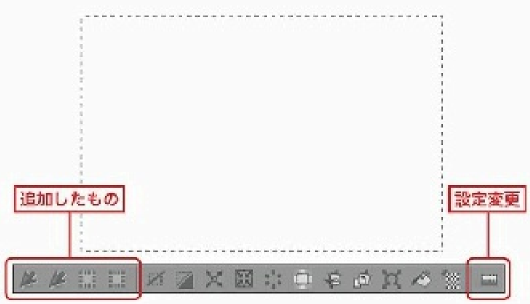
- ページ管理＞前のページへ EXのみ
- ページ管理＞次のページへ EXのみ
- ページ管理＞テキスト編集＞ストーリーエディターを開く（102ページ参照） EXのみ
- ページ管理＞テキスト編集＞テキストにツールプロパティを適用（104ページ参照） EXのみ
- 表示＞トーン領域表示＞選択中のトーンの領域を表示（284ページ参照）



選択範囲ランチャーのカスタム

キャンバス上で選択範囲を作ったとき、選択範囲の下に表示されるバーを選択範囲ランチャーといいます。このランチャーの中身も、コマンドバーと同じようにカスタムできます（オートアクションも登録OK）。初心者さんは以下のコマンドを登録するのがおすすめです。

- 編集＞選択範囲をフチ取り
- 編集＞変形＞メッシュ変形（318ページ参照）
- 選択範囲＞選択範囲にかかるベクターを選択（64ページ参照）
- 選択範囲＞選択範囲に含まれるベクターを選択（64ページ参照）

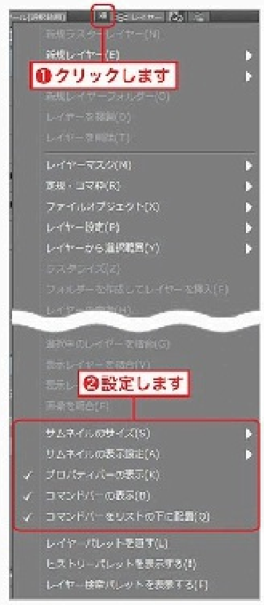


ワークスペースの登録

ワークスペースのカスタムが終了したら、**「ウィンドウ」メニュー→「ワークスペース」→「ワークスペースの登録」で、作ったワークスペースを保存**します。カラー用、モノクロ漫画用、タブレット用など、用途に合わせたワークスペースを作るなど、工夫することで作業効率が上がります。

その他のカスタム

「レイヤー」パレットのカスタム



「レイヤー」パレット左上のアイコンをクリックし、メニューを表示すると、「レイヤー」パレット内の設定を変更できます。

- **「コマンドバーをリストの下に配置」のチェックをはずし、アイコンをパレット上部に集める**



※本書ではこちらの表記で執筆している箇所もあります。

- **「サムネイルの表示設定」＞「レイヤーの範囲のみを表示」**
- **「サムネイルのサイズ」＞手持ちのモニタにあわせる**

など調整してみましょう。

サブツールグループのカスタム

サブツールグループを増やす場合は、グループを分けたいサブツールをグループのエリアにドラッグし、赤い線が出たところで離します。

また、サブツールをサブツールグループにドラッグし、赤い枠が出たところで離すと、グループに収納できます。

グループ名の上で右クリック、もしくは「サブツール」パレットメニューをクリックし、「サブツールグループの設定」で、グループ名を変更できます。



POINT

サブツールグループをサブツールグループにドラッグして、まとめて収納はできません。
グループへの収納はサブツールをひとつひとつドラッグする必要があります。

サブツールアイコンのカスタム

「ツール」パレットに表示されるアイコンは、サブツールグループではなく、選択中のサブツールのアイコンになります。ツールが多い方は、どこに何があったかわかるよう、**グループごとにサブツールのアイコンを統一**するのがおすすめです。

サブツールの上で右クリック、もしくは「サブツール」パレットメニューをクリックし、「サブツールの設定」で、名前やアイコンを変更できます。



POINT クリスタは多機能なので、コマンドバー・選択範囲ランチャー・パレットなど、多くのアイコンが使われています。
「このアイコンどんな機能やコマンドだっけ？」とわからなくなったら、カーソルをあてて少し待ってみましょう。アイコンの下に説明が表示されます。

コマンドバー



選択範囲ランチャー



「ツールプロパティ」パレット



ワークスペースの素材化

ver1.6.6でワークスペースの素材化が実装されました。環境設定の単位、コマンドバー設定、ショートカット設定、パレット配置を素材として配布できます。詳しい登録手順は、次ページから解説します。

本項で説明したワークスペースの一部は、セルシス公式から配布されています。

ただし、パレットドック幅、「ツール」パレット・「サブツール」パレット・「レイヤー」パレットの設定、オリジナルアイコン、選択範囲ランチャー設定は素材に含まれません。個人でカスタムする必要があるので注意しましょう。

クリスタ初心者用WS（右利き） https://assets.clip-studio.com/ja-jp/detail?id=1696195



クリスタ初心者用WS（左利き） https://assets.clip-studio.com/ja-jp/detail?id=1696196



Section 1-06

ワークスペースを素材化する



ワークスペースを登録するだけでなく、「素材」として登録しておけば、クラウド同期するだけで他のパソコンにも適用でき、ASSETSを使って他人ともワークスペースを共有することができます

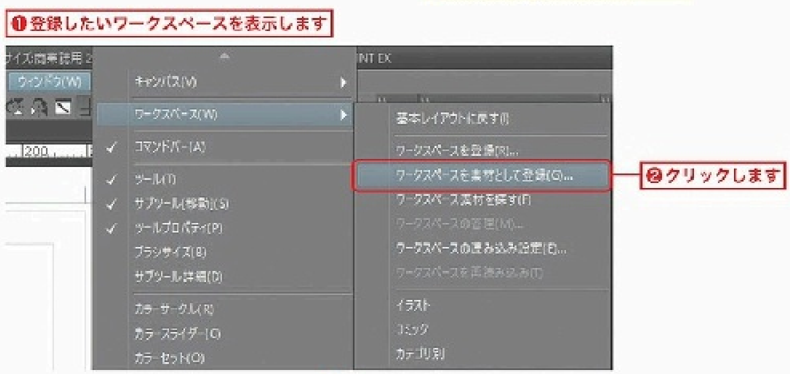
ワークスペースを素材として登録する

登録したいワークスペースを表示し、「ウィンドウ」メニュー→「ワークスペース」→「ワークスペースを素材として登録」を選択すると、現在のワークスペースを「素材」パレットに登録できます。

ワークスペースの登録では、右の設定がまるごと保存されます。38～45ページも参照してください。

保存される設定

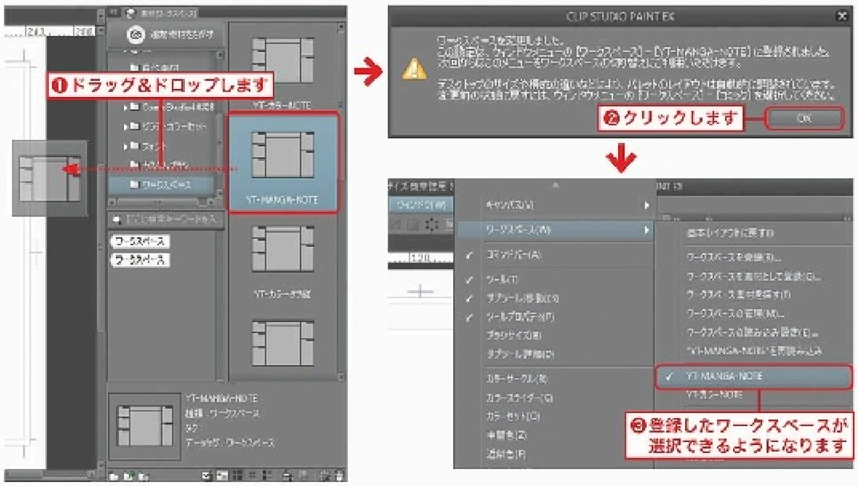
- **パレットの位置**
- **ショートカット設定**
- **コマンドバーのレイアウト**
- **環境設定の単位設定**





ワークスペースを読み込む

「素材」パレットから「ワークスペース素材」をドラッグ＆ドロップすると、読み込まれます。一度読み込めば、次回からは、「ウィンドウ」メニューの「ワークスペース」から選べるようになります。



素材化しておけば、どこでも使用可能

出先のパソコンを使わなければならない時など、不慣れなワークスペースで作業するより、慣れているワークスペースに変更して使った方がよいこともあります。パソコンを買い換えて環境を移行する際にも、前のパソコンのCLIP STUDIO PAINTのワークスペースを素材化して保存しておけば安心です。

使っていくうちに、使いやすい位置や設定などが変わってくるので、**変更する度にワークスペースの登録を上書き**していくとよいです。上書きしたい場合は、元の名前を同じ名前で登録します。



ワークスペース素材では、**ツールの並び順・サブツールなどは共有できません**。CLIP STUDIOの「ソフトウェアバックアップ」で保存した設定を、「**ソフトウェアリカバリー**」を使って共有する方法があります。保存方法は18ページを参照してください。

Section 1-07

サブツール（ツールプロパティとサブツール詳細）を理解する


中山たかひろ

選択している「サブツール」の設定内容が「ツールプロパティ」パレットに表示されます。さらに詳しい設定を「サブツール詳細」パレットで変更できます

「サブツール」と「ツールプロパティ」の役割

「ツール」パレットからツールを選択すると、「サブツール」パレットに選択したツールの「サブツール」が表示されます。



サブツール

「サブツール」とは用途に応じて、あらかじめ用意された設定のことです。鉛筆の中にも2BやHBの鉛筆があるように、ツールの中にも用途に応じて設定が分かれ登録されています。**「サブツール」の設定は「ツールプロパティ」パレットで変更**できます。

ツールプロパティ

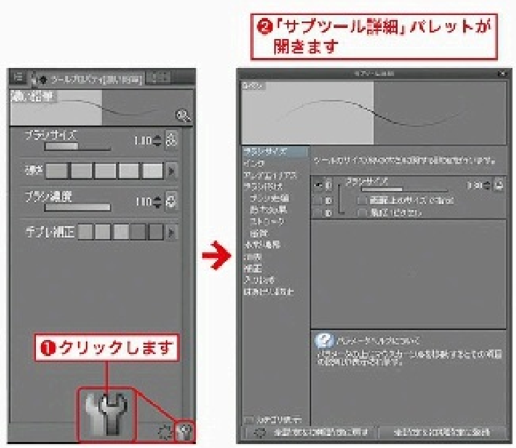
「ツールプロパティ」パレットには**頻繁に調整する設定項目が表示**されています。CLIP STUDIO PAINTはツールごとに設定項目が多く、頻繁に設定を調整する項目だけ「ツールプロパティ」パレットに表示されています。**頻繁に設定を調整しないような設定項目は「サブツール詳細」パレットで設定を調整**します。

「サブツール詳細」パレットの役割

設定を調整したい項目が「ツールプロパティ」パレットに見当たらない場合は、「サブツール詳細」パレットを確認します。

「サブツール詳細」パレットを開く

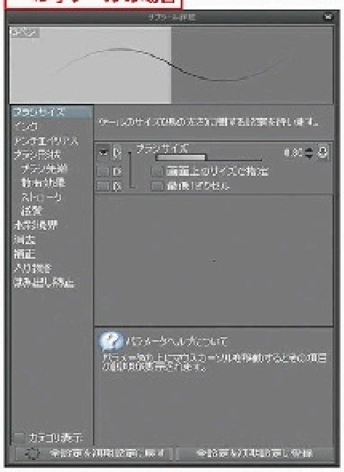
「サブツール詳細」パレットは「ツールプロパティ」パレットの右下のスパナマークをクリックすると開きます。



「サブツール詳細」でより多くの設定項目を調整できる

「サブツール詳細」パレットは「ツールプロパティ」パレットより**多くの設定項目を調整できる親分**とも言えます。「サブツール詳細」や「ツールプロパティ」パレットは、選択しているツールによって表示される設定項目が異なります（選択しているレイヤーの種類によっても表示内容が異なる場合があります）。

「ペン」ツールの場合

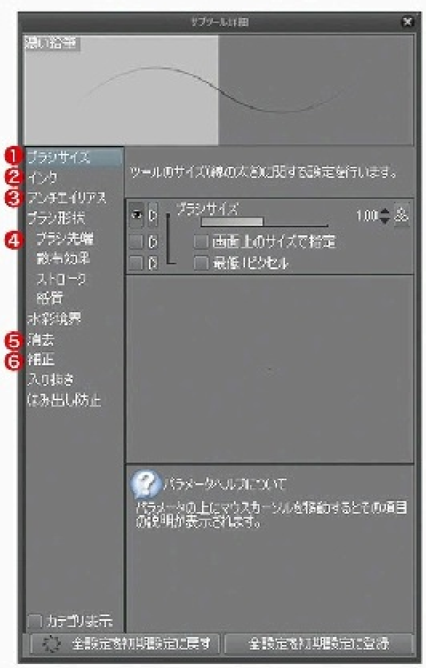


「塗りつぶし」ツールの場合



「サブツール詳細」パレットの設定項目（鉛筆ツール選択時）

描画系ツールを選択している場合の「サブツール詳細」パレットを例にマンガ・イラスト制作でよく使う設定項目をご説明します。



❶「ブラシサイズ」

次ページ参照

❷「インク」

筆圧によって変わる「不透明度」や「下地混色」などの割合を変更できます。水彩ツールなど筆圧によって濃度を変えたい場合に使用します。

❸「アンチエイリアス」

描画部分にアンチエイリアスを適用します。アンチエイリアスについて詳しくは60ページを参照してください。

❹「ブラシ先端」

描画するブラシの先端形状を変更できます。先端形状を変更することで特定のパターンを一度に多く描画できたり、オリジナルのブラシを作れたりします。また「ブラシ濃度」によって、ブラシパターンごとの不透明度を変更できます。

❺「消去」

画像の消去方法を設定できます。ベクターレイヤーで作図しているときのみ選択できます。ベクターの線の消し方を「触れた部分」や「交点まで」などに変更できます。

❻「補正」

51ページ参照。

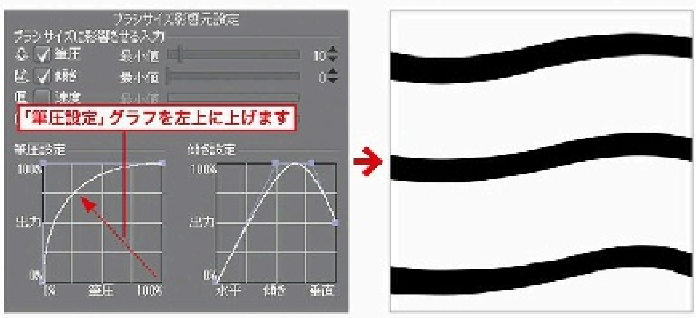
❶「ブラシサイズ」について

「サブツール詳細」パレットの「ブラシサイズ」でブラシサイズの変更ができます。ポイントは「影響元」ボタンをクリックすると「ブラシサイズ影響元設定」ダイアログが表示され、**「筆圧設定」グラフによって筆圧とブラシサイズがどの程度、影響するかを設定**できます。

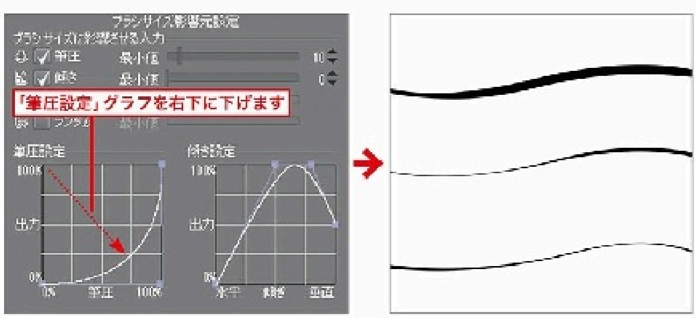
グラフのポイントを左上に上げると筆圧を少し強くしただけでブラシサイズが大きくなります。逆に右下に下げるとブラシサイズの変化が少なく、筆圧を多少強くしただけではブラシサイズが大きくなりません。



アナログの画材に例えると「筆圧設定」グラフを左上に上げるとペンが柔らかくなり、

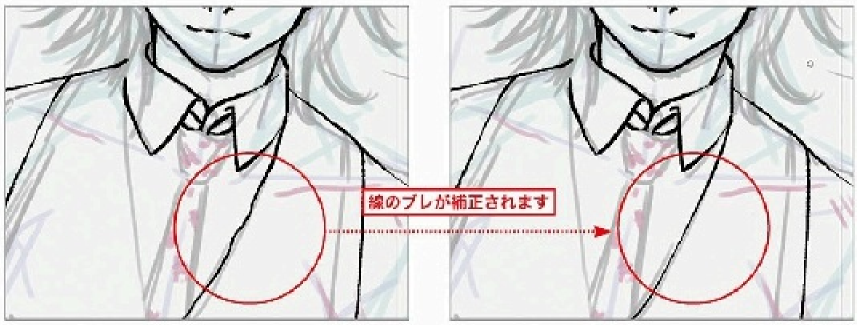


グラフを右下に下げるとペンが固くなります。



❻「補正」について

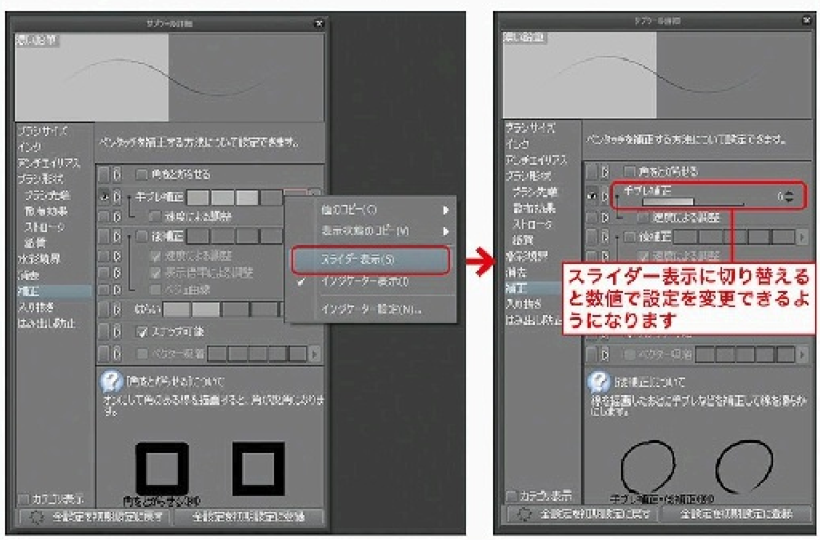
　描画した線の補正方法を設定できます。**数値を上げるほど描画した線のブレが消えて綺麗な線を描くことができます。**しかし数値を上げるごとに補正が強くなり、描こうと思った線が思うように描けなくなる場合が多いです。
「手ブレ補正」は線を補正してからキャンバス上に描画します。「後補正」は逆になり、キャンバス上に描画した後に線が補正されます。



Column

スライダー表示とインジケーター表示について

操作に慣れてくると設定を数値で細かく変更したい場合があります。そのような場合に項目部分を右クリックするとメニューが表示されます。



ブラシのカスタマイズで押さえておきたい項目

ブラシのカスタマイズを行う場合、いくつか確認しておきたい項目があります。思ったようなブラシが作れない場合に確認してみるとよいでしょう。

❶「ブラシ先端」

「ブラシ先端」で、サブツールの「先端形状」などの設定ができます。

初期設定のサブツールの多くが「先端形状」が「円形」になっていますので、「素材」に変更して先端形状を追加するだけでオリジナリティのあるブラシを作成することができます



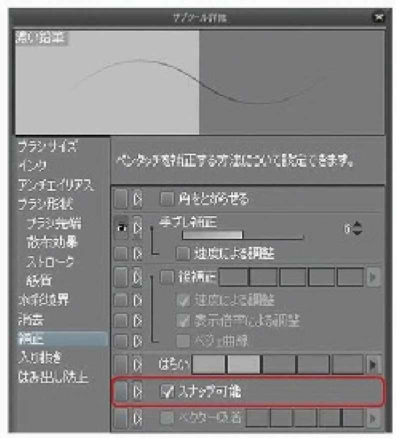


❷「スナップ可能」

「補正」の「スナップ可能」から、定規のスナップ（吸着）に対して、オンオフの設定ができます。

オフにすると、定規を表示していて「特殊定規のスナップ」がオンの場合でも描画した線が定規にスナップしません。

ダウンロードしたペンやブラシが定規にスナップしない、という場合には、この設定を確認するとよいでしょう。



❸「入り抜き」

「入り抜き」で、**線の描き始めと描き終わりに対して変化させる効果**を設定できます。例えば集中線などを描く場合にゆっくり描いても自動的に線が細くなります。

初期設定では多くのサブツールで「入り抜き」が「なし」になっています。線の描き終わりなどを自動的に細くしたい場合は「入り抜き」を「なし」から「ブラシサイズ」に変更します。

「入り」「抜き」の長さ設定を変更するだけでは線は細くならないので注意しましょう。



Section 1-08 レイヤー操作の第一歩「レイヤープロパティ」の操作



ねぐら☆なお

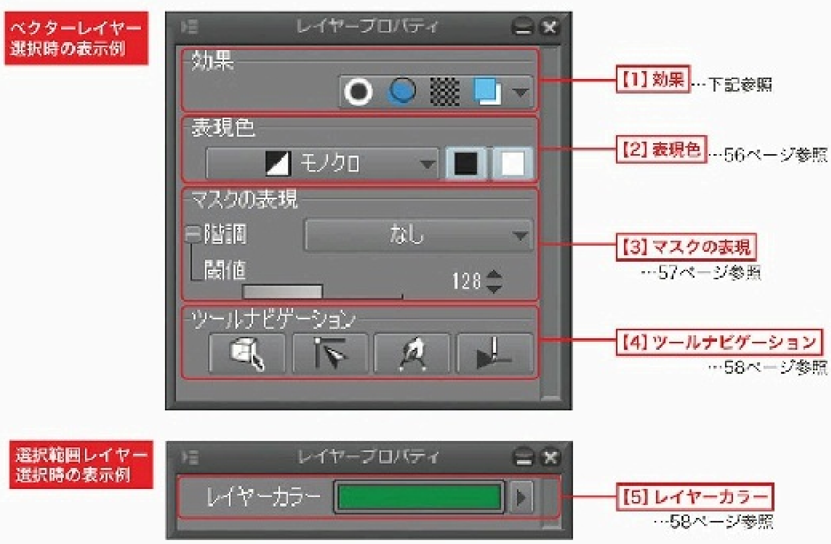
「レイヤープロパティ」の「効果」でレイヤーに色々な効果をつけ、「表現色」でレイヤーの色深度を変更できます。「ツールナビゲーション」は編集するツールをダイレクトに選べる便利機能！

選択レイヤーによって表示が変わるレイヤープロパティ

「レイヤープロパティ」パレットでは、**選択したレイヤーに対して様々な設定を行う**ことができます。主に「**効果**」と「**表現色**」の設定を行う時に使います。

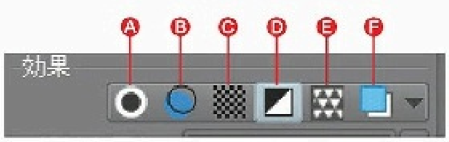
レイヤーにレイヤーマスク（69ページ参照）があるときは、「マスクの表現」を変更することができます。また、選択したレイヤーで使えるサブツールを素早く選ぶ事ができる、時短派には嬉しい「ツールナビゲーション」も持っています。

選択したレイヤーの種類によってレイヤープロパティの表示が変わるので、表示されているアイコンとその効果を覚えておきましょう。



【1】効果について

効果の各機能は以下のようになっています。



- Ⓐ境界効果（次ページ参照）
- Ⓑライン抽出（次ページ参照）
- Ⓒトーン（55ページ参照）
- Ⓓ減色表示（55ページ参照）
- Ⓔ質感合成（55ページ参照）
- Ⓕレイヤーカラー（55ページ参照）

Ⓐ境界効果

境界効果には、フチ・水彩境界の２種類があります。本書にはこの機能を使った時短技が沢山紹介されています。

元画像



※説明のため透明部分の表現色を
変更しています(25ページ参照)。

フチ





水彩境界





Ⓑライン抽出 EXのみ

レイヤーから輪郭を抽出することができます。設定次第で色々な表現ができる機能です。

元画像



元画像は「レイヤー」メニュー→「レイヤーの変換」で「画像素材レイヤー」に変換しています。





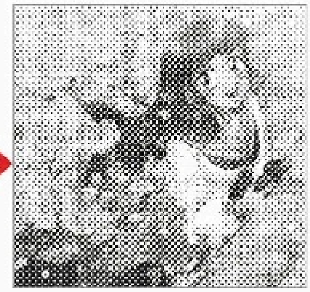
ここでは「階調化してから抽出」をONにしています。レイヤーによっては表示される項目が変わります。

Ⓒトーン

ほぼ全ての**レイヤーをトーン化**することができます。

一般的な網点やグラデーションのトーンだけでなく、素材に収録されている模様や効果のトーンも、この機能を使ってトーン化されています。



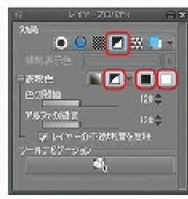


「ラスターレイヤー」「ベクターレイヤー」「べた塗り」「グラデーション」などのほぼすべてのレイヤーを「トーン」にすることができます。

Ⓓ減色表示

「画像素材レイヤー」「ファイルオブジェクト」「3Dレイヤー」の色を**「グレー」または「モノクロ」に変更してプレビュー**できます。

「ラスターレイヤー」「ベクターレイヤー」の時に表示される「表現色」と機能的にはほぼ同じですが「プレビュー中の表現色を適用」する機能がありません。



ここでは「表現色」をモノクロにして、「黒」「白」をONにしています。モノクロの場合「閾値」の設定で効果を変更できます。



Ⓔ質感合成

「画像素材レイヤー」「ファイルオブジェクト」の選択時に表示されます。選択したレイヤーを画像の**質感表現用の効果**として使うことができます。



ここでは元画像の上に「素材」パレット→「単色パターン」→「テクスチャ」→「キャンバス地」を配置して、そのレイヤーの「質感合成」をONにしてみました。



Ⓕレイヤーカラー

レイヤーの**表示色を別の単一色に変更**することができます。元々の色は変わらないので、仮に色をつけて区別したいときなどに便利です。



デフォルトではレイヤーカラーは水色・サブカラーは白ですが、それぞれを「紺色」「淡黄」に変更してみました。



【2】表現色について

CLIP STUDIO PAINTの表現色は「モノクロ」「グレー」「カラー」の三種類があり、通常は作品基本設定の「基本表現色」を使いますが、必要に応じて「表現色」を変更できます。



「グレー」「モノクロ」で使用できる描画色は「黒」「白」と「透明」です。表現色選択の右の「黒」「白」ボタンのON/OFFで、使用できる色を変更できます。
「表現色」の設定をより色数が少ない方に下げた時は、レイヤープロパティ上では「表現色（プレビューしています）」と表示され、「レイヤー」パレット上では表現色のアイコンが赤線で囲まれた状態になります。元の色のデータを保ったまま減色をプレビューしている状態なので、いつでも元の表現色に戻すことができます。









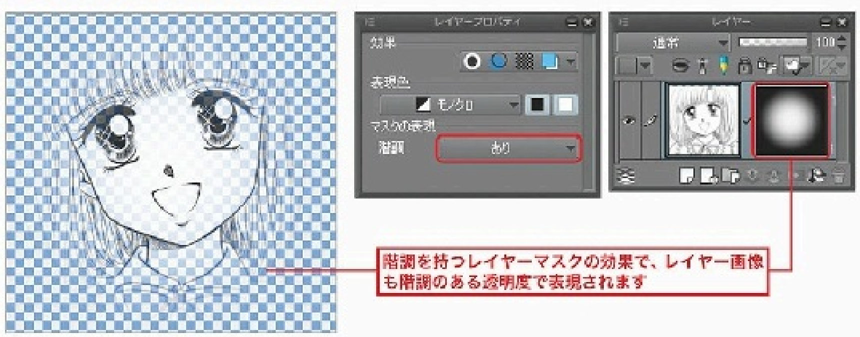


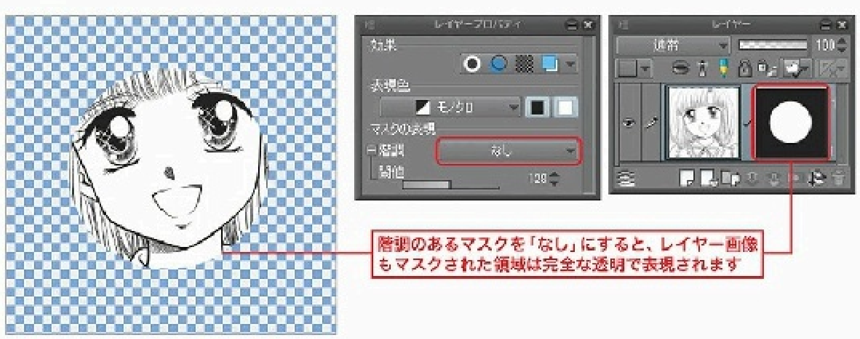


減色した状態で確定したい場合は「プレビュー中の表現色を適用」をクリックします。元の色が破棄されるので表現色を元の設定に戻しても色は戻りません。その代わりデータ量が少なくなります。

【3】マスクの表現

レイヤーには、その一部を隠すことができる「レイヤーマスク」をつけることができます（詳しくは69ページ参照）。**「あり」にするとマスクされた領域は階調のある半透明表現**となり、**「なし」にすると完全な透明**となります。





【4】ツールナビゲーション

表示されたツールのアイコンをクリックすると、そのレイヤーを編集する時に使えるサブツールを選択することができます。アイコンを**クリックする毎にサブツールが切り替わる**ので、使いたいサブツールを素早く選ぶことができます。



【5】レイヤーカラー

「選択範囲レイヤー」「クイックマスク」「用紙」を選択したときに表示されます。「用紙レイヤー」の設定を変更した場合は、原稿の下地色の変更になります。

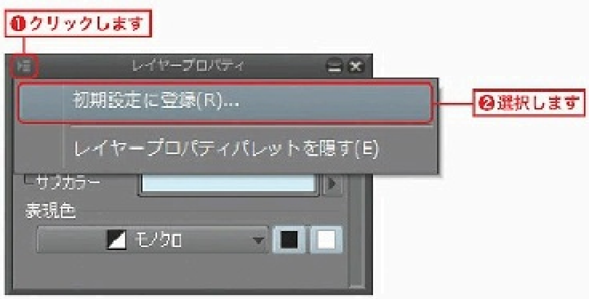


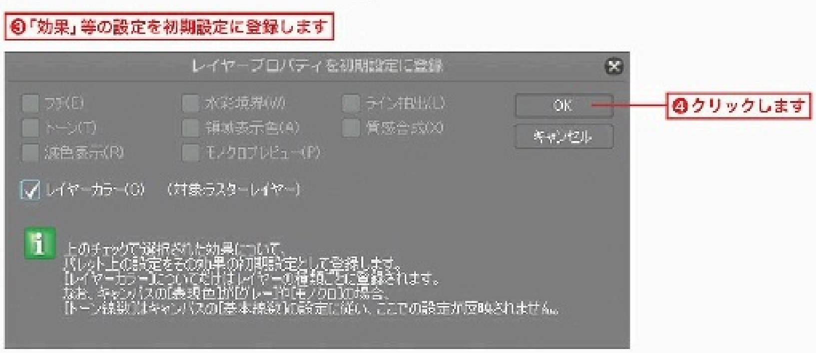
レイヤープロパティの初期値登録

レイヤーを新しく作成した時に、レイヤープロパティでいつも同じ変更を行う項目がある場合、それを**初期値に登録しておくと、ワンステップ操作手順が省ける**ので時短に繋がります。

レイヤープロパティの初期値を変更した状態で、パレットのメニューから「初期設定に登録」を選択します。

「レイヤープロパティを初期設定に登録」ダイアログで登録したい項目にチェックを入れ「OK」で登録完了です。



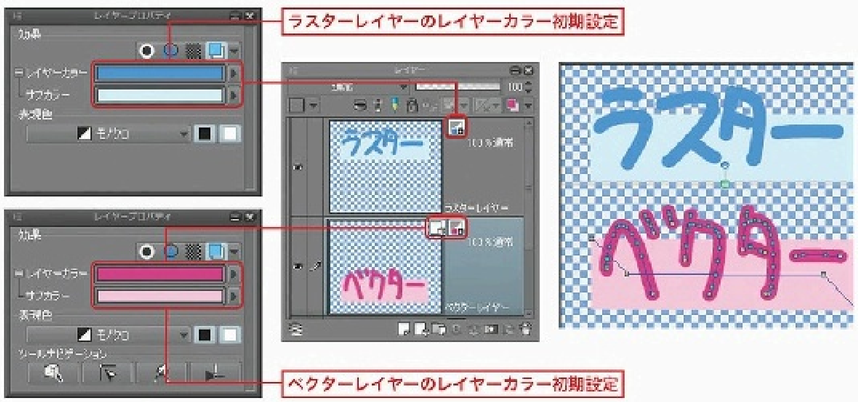


レイヤープロパティのおすすめの初期値設定

「レイヤーカラー」のサブカラーを「白」以外の色にする

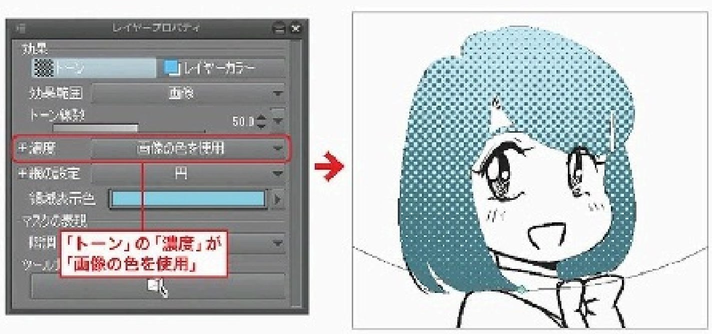
「レイヤーカラー」のサブカラーを「白」以外の色にすると、用紙色の白とサブカラーの「白」を視覚的に区別することができます。

「レイヤーカラー」はレイヤーの種類ごとに違う設定にすることができるので、「ラスターレイヤー」と「ベクターレイヤー」の「レイヤーカラー」を変えておくと、表示色だけでレイヤーの種類の判別ができて便利です。



「トーン」の「濃度」を「画像の輝度を使用」にする

線画の上に全面不透明の「画像素材レイヤー」（278ページ参照）を「トーン」として使いたい時、「画像の色を使用」のままだと線画が隠れてしまいます。「画像の輝度を使用」にしておくと、白が透明になるので、線画が隠れません。





Section 1-09

アンチエイリアスと閾値の関係



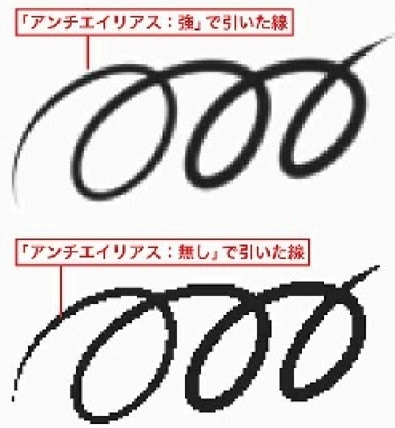
アンチエイリアスで線はなめらかに……
でもモノクロ原稿作成時にはアンチエイリアスは使えないから要注意！

アンチエイリアスってそもそも何？

ピクセル単位よりも細かく線を引くことができないので、画像を拡大して見ると、線の境界にピクセル単位のギザギザ（ジャギー）が出てしまいます。このギザギザを目立たなくするために、**境界を中間色を使って滑らかに色を変化させることを「アンチエイリアス」**と呼びます。

表現色が「グレー」や「カラー」のレイヤー上でペン等を使う場合、ツールプロパティ（48ページ参照）で「アンチエイリアス」処理の選択ができる場合があります。ここで設定を「なし」以外を選択すると、境界を「アンチエイリアス」処理しながら描画します。





レイヤーをモノクロに減色する方法

ペン等の「アンチエイリアス」の設定は、表現色が「グレー」や「カラー」のレイヤー上で有効となります。それは「基本表現色」が「モノクロ」のキャンバス上でも同様です。

しかしそのレイヤーは「基本表現色を超えた設定」なので、「アンチエイリアス」処理された線は正しく出力されません。そこで「基本表現色」通りの出力に合わせて**「アンチエイリアス」処理された中間色を一定のルールで減色**します。

CLIP STUDIO PAINTではレイヤープロパティの「表現色」を変更するか「トーン」化することで「減色」することができます。
「アンチエイリアス」処理された線画を「トーン」化すると次図のようになります。



この方法を意図的に使う場合もありますが、通常は**「表現色」を「モノクロ」に変更して減色**します。この時の**減色のルールが「閾値」**となります。



色の閾値とアルファの閾値の違い

「カラー」や「グレー」のレイヤーの「表現色」をレイヤープロパティで「モノクロ」に変更すると、**「表現色（プレビューしています）」**と表示されます。詳細を表示させると「色の閾値」「アルファの閾値」の２つのスライダーが現れます。それぞれのスライダーの数値は１から255までとなっています。



「色の閾値」

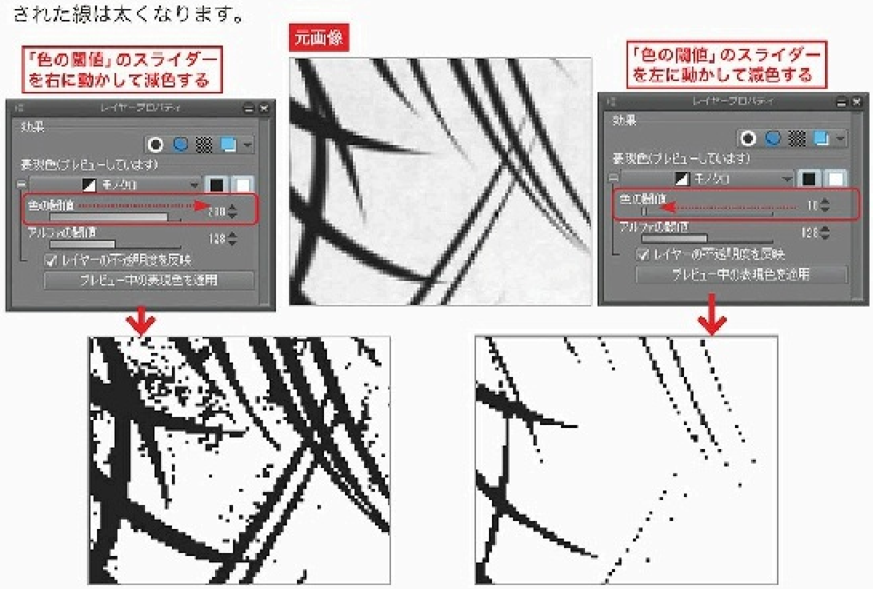
段階的な色の変化によって「アンチエイリアス」処理されているレイヤーに対し「色の閾値」によって境目となる色を決めて、一方を黒にもう一方を白に減色します。ここでの色は明度を基準としています。

「アルファの閾値」

不透明度の変化によって「アンチエイリアス」処理されているレイヤーに対し「アルファの閾値」によって境目となる不透明度を決めて、一方を100%不透明にもう一方を0%透明にして減色します。

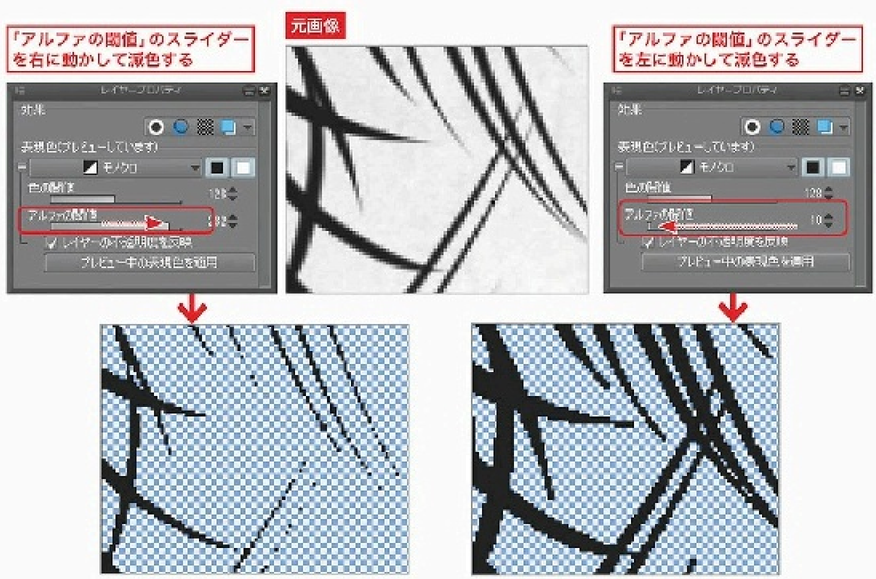
「色の閾値」の例

図はムラのある白地の上に黒で描いた線を「色の閾値」で減色した例です。スライダーを左（数値小）に動かすと、薄いグレーは飛んで真っ白になり、「アンチエイリアス」処理された線は細くなります。右（数値大）に動かすと、薄いグレーが黒くなり、「アンチエイリアス」処理された線は太くなります。

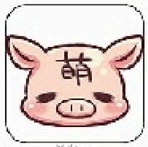


「アルファの閾値」の例

図は透明のレイヤーに黒で描かれた線を「アルファの閾値」で減色した例です。スライダーを左（数値小）に動かすと、不透明度の高い黒は完全な黒になり、線が太くなります。右（数値大）に動かすと、不透明度の低い（透明に近い）黒は完全な透明になり、線が細くなります。



Section 1-10 選択範囲と塗りつぶしツールの基本


ぶひぃ

選択範囲はキャンバス上で点滅で表示されるツールで、デジタルペイントの必須機能です。また、CLIP STUDIO PAINTの塗りつぶし機能も非常に便利なので、基本設定をおさえましょう

基本的な選択範囲の種類

基本の選択範囲①
自動選択（マジックワンド）

キャンバス上をクリックして使います。**同じ色で繋がった部分を選択**できます。編集レイヤーのみ参照選択／他レイヤーを参照選択／参照レイヤー用選択の３つのサブツールが初期搭載されています。



基本の選択範囲② 図形選択

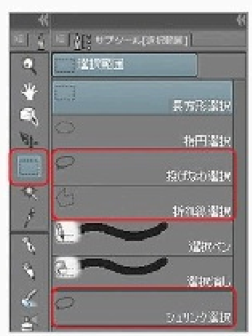
丸・四角・多角などの選択範囲が取れます。

サブツール詳細（48ページ参照）で設定を変えると、三角形・多角形・丸い角・縦横比率の決まった図形などアレンジできます。Shiftを押しながらキャンバス上をドラッグすると、正方形や正円になります。



基本の選択範囲③
折れ線選択・投げなわ選択・シュリンク選択

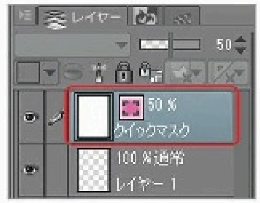
囲って選択範囲をとります。シュリンクは囲った部分の描画の外周を選択します。



基本の選択範囲④ レイヤーの描画部分を選択

Ctrlを押しながらレイヤーサムネイルをクリックすると、レイヤーの描画部分を選択できます。

基本の選択範囲⑤ クイックマスク



「選択範囲」メニュー→「クイックマスク」コマンドで専用レイヤーを作成し、色を塗った後、もう一度クイックマスクコマンドを実行すると、塗った部分が選択範囲になります。よく使う方はコマンドバーに追加しておきましょう（42ページ参照）。

基本の選択範囲⑥ 選択範囲をストック



選択範囲の保存・再選択ができます。
「選択範囲」メニュー→「選択範囲をストック」コマンドで専用レイヤーを作成し、「選択範囲」メニュー→「**ストックから選択範囲を復帰**」コマンドで選択範囲を作成します。よく使う方はコマンドバーに追加（42ページ参照）しておきましょう。

基本の選択範囲⑦ 選択ペン



ツールでなぞった部分が選択範囲になります。ベクター選択で活躍します。ベクター選択については、146ページ、152ページ、159ページを参照。

POINT

基本ショートカット

選択範囲の解除	Ctrl ＋ D（macOSは ⌘ ＋ D）
複数選択	Shift を押しながら選択
部分解除	Alt を押しながら選択

追加選択・解除

「ツールプロパティ」パレットの「作成方法」でも設定できます。



塗りつぶしツールの種類

塗りつぶし



編集レイヤーのみ参照／**他レイヤーを参照**／**囲って塗る**／**塗り残し部分に塗る**の４つのサブツールが初期搭載されています。

囲って塗る

塗りつぶしたい範囲を囲うと、領域内の閉じた部分を塗りつぶします。「隙間無く囲って塗る（268ページ参照）」や「囲って塗るツール＋はみ出しを消す（355ページ参照）」が便利です。

塗り残し部分に塗る

塗りつぶしたい範囲をなぞると、領域内の閉じた部分を塗りつぶします。塗り残しされやすい髪の毛の先など、狭くて塗りつぶしにくいところで活躍します。

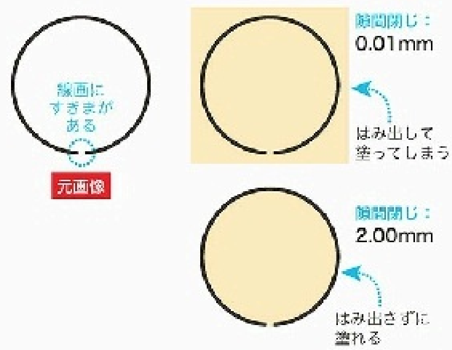
とくに重要な設定項目・機能

「ツールプロパティパレット」（48ページ参照）で設定します。



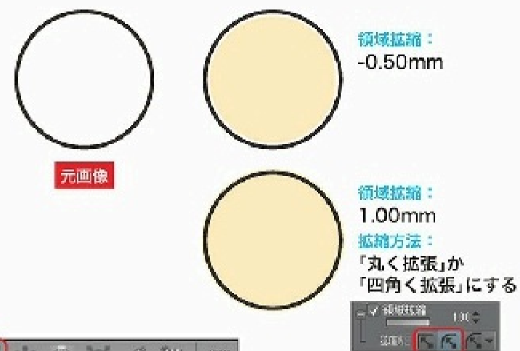
❶隙間閉じ

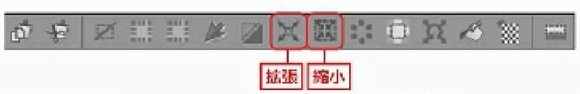
線画に途切れた部分（隙間）があっても、閉じてあるとみなして選択・塗りつぶしができます。
数値が大きいほど、大きな隙間を閉じてあるとみなします。



❷領域拡縮

選択や塗りつぶしの範囲を、拡張・縮小させることができます。
数字が大きいほどはみ出しやすくなり、数字が小さいほど余白ができやすくなります。
アンチエイリアス（60ページ参照）のある線画で塗り残しを防いだり、わざと線からはみ出した塗りや、内側に余白をつけた塗りなどをするとき便利です。
選択範囲の場合は、選択範囲ランチャーにある「選択範囲を拡張」「選択範囲を縮小」のコマンドで調整してもOKです。





❸色の誤差

選択や塗りつぶしの範囲を決める際、「似た色のどこまでを同じ色とみなすか」を設定します。
アンチエイリアス（60ページ参照）や濃淡のある線を基準にしたい場合、色の誤差を調整するときれいに選択・塗りつぶしができます。



POINT

塗りつぶしや選択範囲はドラッグを活用しましょう。



Section 1-11 参照レイヤーについて

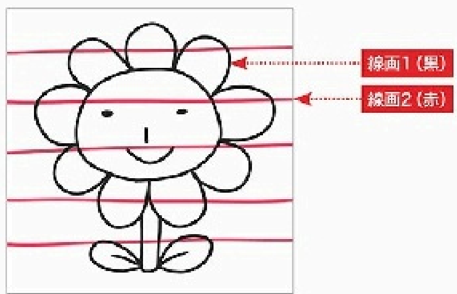


K36

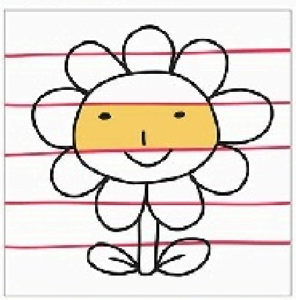
参照レイヤーに設定するとそのレイヤーのみを参照し、塗りつぶしたり囲って塗ったりすることができます

参照レイヤーでできること

線画レイヤーを参照レイヤーに設定すると線画のみを参照し、他のレイヤーを無視して塗りつぶしたり囲って塗ったりすることが可能です。

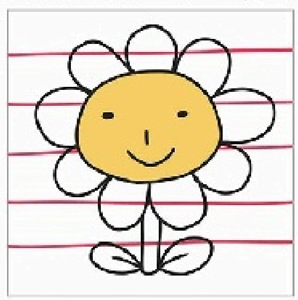


●通常の塗りつぶし



通常このような画像で塗りつぶすと線画1と2をどちらも参照してしまいます。

●線画1を参照レイヤーに設定して塗りつぶし



線画1を参照レイヤーに設定すると、線画1のみを参照し、線画2を無視した状態で塗りつぶすことができます。

塗りつぶしツールの「参照先」に参照レイヤーを設定

上記の塗り方を行うには、塗りつぶしツールが参照レイヤーを参照するように設定しなければなりません。参照先カテゴリーの複数参照を参照レイヤーに変更しましょう。



参照レイヤーに設定する方法

参照レイヤーに設定する方法は複数あります。

方法① メニューから設定

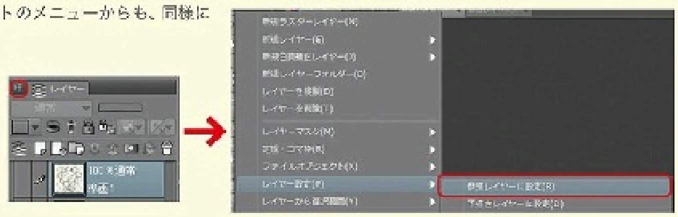
線画レイヤーを選択し、「レイヤー」メニュー→「レイヤー設定」→「参照レイヤーに設定」を選択します。



MEMO

「レイヤー」パレットのメニューから設定する

「レイヤー」パレットのメニューからも、同様に設定できます。



方法② サムネイルを右クリックして設定

「レイヤー」パレット上のサムネイルを右クリック→「参照レイヤーに設定」を選択します。



方法③ アイコンから設定

「レイヤー」パレット上の アイコンをクリックします。



MEMO

参照レイヤーに設定したレイヤーには、 が表示されます。



複数のレイヤーを参照レイヤーにする

レイヤーを複数選択した状態（Ctrl＋クリックで追加）で設定すると、**複数のレイヤーを参照レイヤーにすることも可能**です。

また、フォルダーに入れることで、フォルダーごとまとめて設定できます。

● レイヤーを複数選択する方法

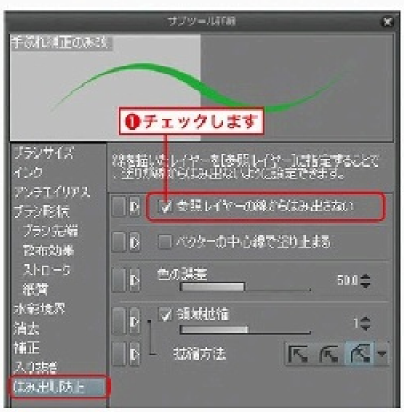
連続選択	**Shift＋クリック** （最初にクリックしたレイヤーから二度目にクリックしたレイヤーまで全て選択）
複数選択	**Ctrl＋クリック** （クリックしたレイヤーを追加で選択）





ブラシで参照レイヤーからはみ出さずに塗る設定

参照レイヤーの線からはみ出さない設定をしているブラシで塗ると、線からはみ出さずに塗ることができます。ブラシのツールプロパティを開き（48ページ参照）、「はみ出し防止」タブの「参照レイヤーの線からはみ出さない」にチェックを入れましょう。





MEMO

色の誤差や領域拡縮はご自身の線画の太さによって変わってくるので、随時調整しましょう。

ブラシの中心が線を越えないようにする

ブラシの中心が参照レイヤーの線を越えてしまうとはみ出してしまうので注意です。



細かい線には向いていない

細かい線は隙間ができてしまい、上手く塗るのが難しいので、**シンプルな線のイラストの方が適している塗り方**です。



Section 1-12 レイヤーマスクの基本



ぶひぃ

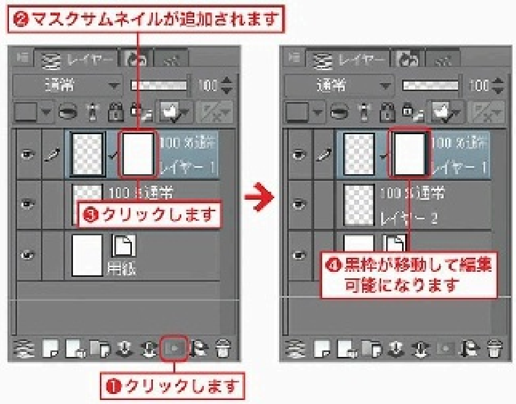
CLIP STUDIO PAINTの漫画系ツールでは、レイヤーマスクの使用頻度が高いです。デジタルペイントの基本機能でもあるので、必ず覚えましょう

レイヤーマスクとは？

レイヤーマスクとは、**レイヤーの一部を隠す機能**です。

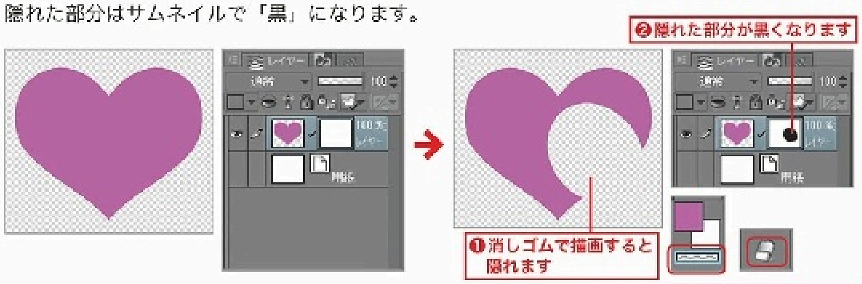
「レイヤー」パレットの「レイヤーマスクを作成」アイコンをクリックして作成したり、選択範囲に素材をドロップするなどで作成します。アイコンをクリックすると、レイヤーにマスクサムネイルが追加されます。

マスクサムネイルとレイヤーサムネイルをクリックすると、サムネを囲む黒枠が移動します。**マスクサムネイルに黒枠があるとき**、次から解説する編集ができます。また、「レイヤー」パレットのメニューや、マスクサムネイル上で右クリックにも編集メニューがあります。

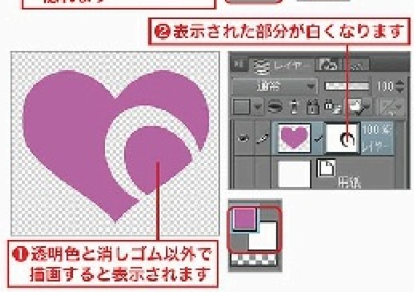


レイヤーマスクの基本編集（マスクサムネイルに黒枠がある状態）

キャンパス上で「消しゴム」「透明色」「消去」などの描画をすると、**その部分が隠れます。**隠れた部分はサムネイルで「黒」になります。

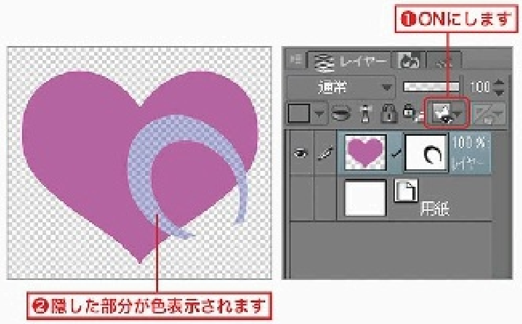


キャンパス上で**「消しゴム」「透明色」以外**で描画をすると、その部分が表示されます。表示部分はサムネイルで「白」になります。



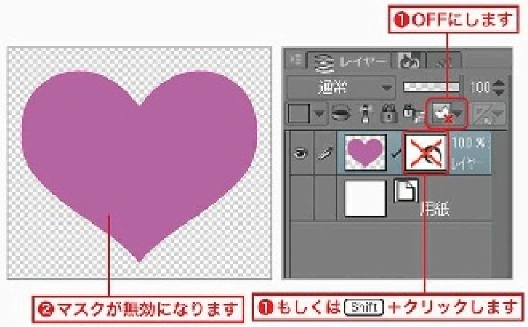
マスク範囲を表示

「レイヤー」パレットで「マスク範囲を表示」をONにすると、**隠した部分がキャンバス上で色表示**されます。表示色は環境設定で変更できます（23ページ参照）。「マスク範囲を表示」はコマンドバーに追加しておくと便利です（42ページ参照）。



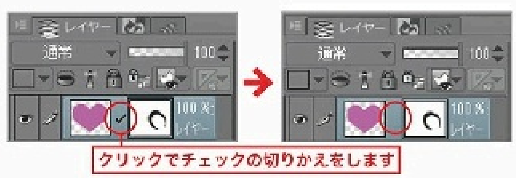
マスクの有効・無効切り替え

「レイヤー」パレットの「マスクを有効化」をOFF、もしくは Shift を押しながらマスクサムネイルクリックで、マスクの有効・無効が切り替わります。**無効になっているマスクはサムネイルに赤い×がつきます。**



描画とマスクの連動を切り替え

レイヤーサムネイルとマスクサムネイルの間のチェックは、描画とマスクの連動を切り替えます。移動や変形の編集で役立ちます。



マスクの複製・移動

マスクサムネイルを選択し、Alt を押しながらドラッグすると、別レイヤーにコピーできます。Alt を押さずにドラッグすると移動します。



マスクの削除

マスクサムネイルをゴミ箱アイコンにドラッグするか、マスクサムネイル上を右クリックし、「マスクを削除」を選択すると、マスクを削除できます。



Section 1-13 CMYK保存の基本


ぶひぃ

印刷したとき、CLIP STUDIO PAINT作業とのイメージを大きく損なわないための方法を紹介します。CMYKデータを作るときの基礎知識をおさえておきましょう

RGBとCMYKについて

光の三原色（R：レッド、G：グリーン、B：ブルー）を混ぜて色を作るRGBと、４色のインク（C：シアン、M：マゼンタ、Y：イエロー、K：ブラック）を混ぜて色を作るCMYKでは、表現できる色の範囲が違います。CLIP STUDIO PAINTでは、TV・デジカメ・ディスプレイ表示などで使われるRGBのデータしか作れません。

CLIP STUDIO PAINTで描いた作品を印刷する場合は、印刷物用のCMYKに変換する必要があります。

発光色・蛍光色や、黒以外が混ざったグレーなど、RGB（ディスプレイ上）ではきれいに表現できても、CMYK（紙などの印刷物）では表現が難しい色があるため、印刷物でディスプレイの表示を完全に再現することはできません。

このことでよくあるトラブルが、「印刷（＝CMYKに）したら色がくすんだ・変わった」というものです。この変化を最小限に抑えるためには、以下の方法があります。

CMYK保存のコツ① モニター設定の確認

モニターの表示性能はメーカーによって異なります。中には、初期設定で赤など特定の色が強いなど、癖がある場合があります。また、ズレの少ないモニターを使っていても、経年劣化で表示は変わってしまいます。

モニターの色温度や輝度を確認し、正確な色が表示されるよう、定期的にキャリブレーションしましょう。詳細は、モニターのメーカーのホームページなどで確認してください。

CMYK保存のコツ② CMYKプレビューを使いながら作業をする

新規ウィンドウを追加し（138ページ参照）、片方を「表示」メニュー→「カラープロファイル」→「プレビューの設定」で、「プレビューするプロファイル」を「**Japan Color 2001 Coated**」にすると、「CMYKだとどう見えるか」を作業中に確認できます。

CMYKプレビューはコンピューターへの負荷が高いです。パソコンのスペックによって、常時プレビュー／時々プレビュー／保存してからプレビューなど、使い分けましょう。



CMYK保存のコツ③ CMYKに存在する色のみで作業する

カラースライダーパレットのCMYKタブや、**CMYK用カラーパレット**（印刷カラーセット by hidepo0 https://assets.clip-studio.com/ja-jp/detail?id=16841166）を使うのも有効です。

ただし、混色・色調補正・レイヤー合成モードの変更・フィルタの使用などの編集で、CMYKで表現できない色になる可能性もあります。蛍光色など、CMYKで表現しにくい色がある時は注意しましょう。



CMYK保存のコツ④「知覚的」と「相対的な色域を維持」の両方を試す

環境設定の「カラー変換」（26ページ参照）→「レンダリングインテント」で、「どんな基準でRGBをCMYKに変えるか」の設定ができます。



❶知覚的

CMYKにない色をCLIP STUDIO PAINTデータで使っていた場合、CMYKで表現できる色になるよう、全体を押し込めるように変換します。
色のバランスは保たれ、グラデーションもきれいに出ますが、くすんだ印象を持つ場合があります。

❷相対的な色域を維持

CMYKにない色をCLIP STUDIO PAINTデータで使っていた場合、表現できない色をカットして変換します。くすんだ印象は持ちにくいですが、一部の色に黒ずみがでる場合があります。

どちらの変換方法がいいかは、ケースバイケースです。CMYKプレビューなどで両方を試して、よりイメージに近いほうを入稿しましょう。

CMYK保存の方法

環境設定（26ページ参照）で「知覚的」「相対的な色域を維持」のどちらかに設定を変更し、「ファイル」メニュー→「画像を統合して書き出し」→「psd」で保存します。

「表現色」をCMYKに設定し、「**ICCプロファイルの埋め込み**」にチェックを入れ、「OK」をクリックします。



Section 1-14 PSD保存の注意点



ぶひぃ

入稿データで一番多い、Photoshop形式（psd形式）。差分などレイヤー構造を維持したデータをPhotoshopで開き、clip形式と表示が変わっている場合は、本項目を確認してみてください。結合や統合でレイヤーを1枚にして保存・書き出しをする場合は、気にしなくてOKです

発光系のレイヤーは設定に注意

clip形式とpsd形式には、**互換性のない合成モードがあります。**その代表が覆い焼き（発光）や加算（発光）です。

発光系レイヤーの不透明度が100％の場合

Photoshopの「レイヤースタイル」→「レイヤー効果」→「高度な合成」で、「透明シェイプレイヤー」のチェックが外れていること。デフォルトでは外れるようになっていますが、おかしいと感じた時は確認してみてください。

発光系レイヤーの不透明度が100％以外の場合

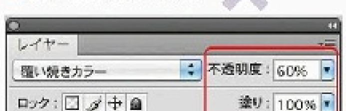
Photoshopの「レイヤー」パレットで、該当レイヤーの不透明度と塗りの数値を入れ替えます。

CLIP STUDIO PAINT

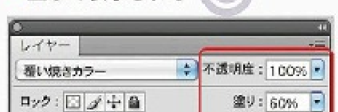


Photoshop

● 正しく表示されない ✕



● 正しく表示される ◎



不透明度と塗りの数値を入れ替えます

フォルダーにかけたレイヤープロパティの効果は消える

レイヤーではなく、**フォルダーに「レイヤープロパティ」パレット**（53ページ参照）**の機能を使っている場合、レイヤー分けをしたpsdでは効果が消えてしまいます。**

フォルダーにフチなどをかけており、レイヤー分けされたpsdでもフチを維持したい場合は、**clipデータでフォルダーを複製し、ラスタライズ**しておくなど、対策をとっておきましょう。

Column

誰かに質問したいけど、周りに訊ける人がいないときは……



中山たかひろ

> わからないことは、知っている人に聞くのが一番早いです。近くに詳しい人がいたら遠慮なく訊いてみてください。近くに質問する相手がいないときに役立つのが「CLIP STUDIO ASK」です

誰かに相談したいけど、周りに相談する相手がいない……そんなときは、CLIPサイトの相談コミュニティ「CLIP STUDIO ASK」を使ってみましょう。
「CLIP STUDIO ASK」は、セルシスが運営する、創作活動の相談コミュニティです。わからないことを質問すると、他のユーザーが教えてくれます。
なんと、質問内容は、創作に関することであれば、CLIP STUDIOのこと以外でもOK。創作にまつわるあらゆる情報が交換されるすごいコミュニティなのです。



「CLIP STUDIO ASK」https://ask.clip-studio.com/

Part 2

下描きの時短テクニック

下描き時に便利な時短テクニックを集めました。とくに、「レイヤーテンプレートを作っておこう」「レイヤーやフォルダーを「素材」パレットに登録する」「下描きの色分けと単機能オートアクションで効率UP」は、他の項目でも頻出するCLIP STUDIO PAINTやデジタルペイントの基本的な機能なので、覚えておくようにしましょう。

時短度

Section 2-01 レイヤーテンプレートを作っておこう

※本項目では「レイヤー」パレットのコマンドバーをリスト上部に配置しています（44ページ参照）。



摩耶薫子

「だいたいの作業ではいつもこういう設定のレイヤーを使うなぁ」というのがわかってくると思います。使うことが予め解っているレイヤーは、最初からセットされていれば作業効率がアップします

よく使うレイヤー構成はテンプレートに登録しよう

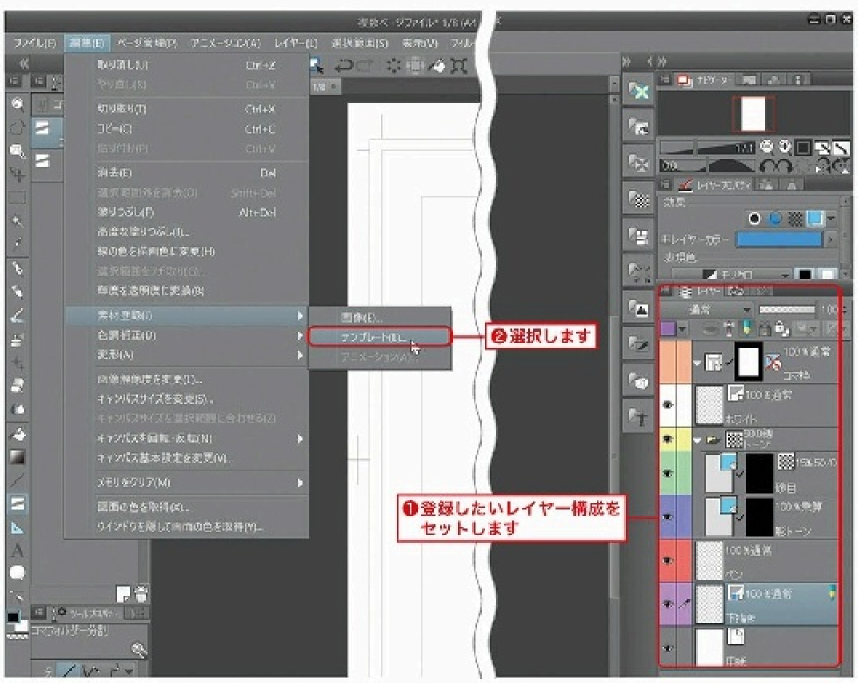
ある程度自分のよく使うレイヤー構成が決まってきたら、その**レイヤー構成をテンプレートに登録**してしまいましょう。

キャンバスに何も描かれていない状態で登録しましょう。描画部分がある場合、描かれたものも一緒に登録されるので、ページの飾り等の同じ模様のページを複数作りたい場合にも利用できますが、場合によっては挙動が重くなります。注意点は後述します。

レイヤー構成を登録する

1 レイヤーをセットし、登録する

登録したい構成のレイヤーをセットしたら、**「編集」メニュー→「素材登録」→「テンプレート」**で登録します。
以後、キャンバスを新規作成する時にテンプレートを使用すれば、登録したレイヤーがセットされた状態でキャンバスが作成されます。また、**アクティブになっているレイヤーも反映される**ので、「下描き」レイヤーをアクティブにした状態で登録すれば、すぐに下描きレイヤーに描き始めることができます。



2 情報を設定してテンプレートを登録する

「素材のプロパティ」が開きます。各種設定をして「OK」をクリックするとテンプレートとして登録されます。各項目のポイントは以下になります（素材のプロパティについては33ページも参照してください）。

素材名	内容がぱっと解りやすい名前をつけましょう
検索用タグ	解りやすいものをつけておくと使う時に探す手間が省けます。
素材保存先	デフォルトで用意されている「コマ割りテンプレート」でもいいですし、「素材」パレットで自分で好きな所にフォルダーを作っておいてそこに格納することもできます（この素材登録画面では素材保存先のフォルダーは新規には作成できませんのでご注意ください。登録先は後で「素材」パレットで移動や変更ができます）。



テンプレートを使う

登録したテンプレートはキャンバスの新規作成時に適用します。

1 キャンバスの新規作成

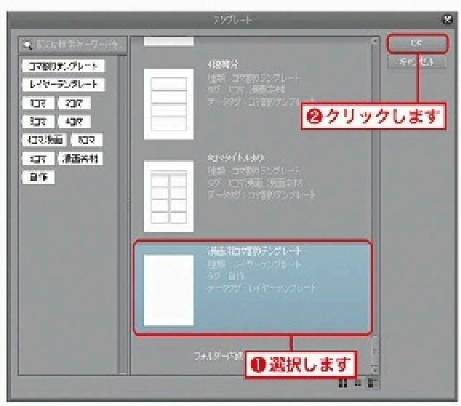
新規作成画面で、「テンプレート」の項目にチェックを入れます。

> **MEMO**
> テンプレート作成時と新規作成のキャンバスは解像度が違っていても大丈夫です。



2 テンプレートを選択する

テンプレートが一覧表示されるので、使用したいテンプレートを選択します。タグを使うと選択するのも早いです。選択し、「OK」をクリックすると 1 の画面に戻ります。
1 の画面の「OK」をクリックします。



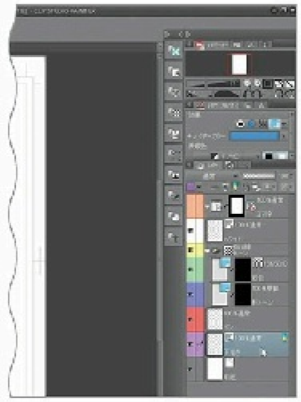
2
下描きの時短テクニック

3 テンプレートが適用されて開く

テンプレートが適用されたキャンバスが新規で作成されます。登録したものと同じレイヤー構成になっているのを確認しましょう。

手順1の画面で「複数ページ」にチェックを入れ、複数ページを作成した場合、すべてのページにテンプレートがセットされています。ただしテンプレートの左右ページの振り分けなどはできません。





レイヤー設定のヒント

どんな設定のレイヤーをセットするのがいいかは人によりますが、いくつかセッティングのヒントをご紹介します。

「下描き」レイヤーの設定のヒント

下描き用のレイヤーは、**予め「下描き」設定をオンに**しておきます。また、カラー表示の状態で下描きを描く場合は、レイヤーカラーもオンにしておけばすぐにカラー状態で描き始められます（82ページ、88ページも参照）。設定したレイヤーカラーとパレットカラーを合わせてもいいでしょう。

レイヤー効果や「下描き」の設定はフォルダーにかけることもできます。下描きにレイヤーを複数使う人は**「下描きフォルダー」を作って、そのフォルダーを「下描きレイヤーに設定」**しておき、下描き用のレイヤーはすべてそこに格納しておけば、レイヤーごとに下描き設定をする手間が省けます。







「ペン」レイヤーの設定のヒント

コマフォルダーを使う場合は、「コマ枠」フォルダーの中にペン入れ用のレイヤーを入れておくのもありです。

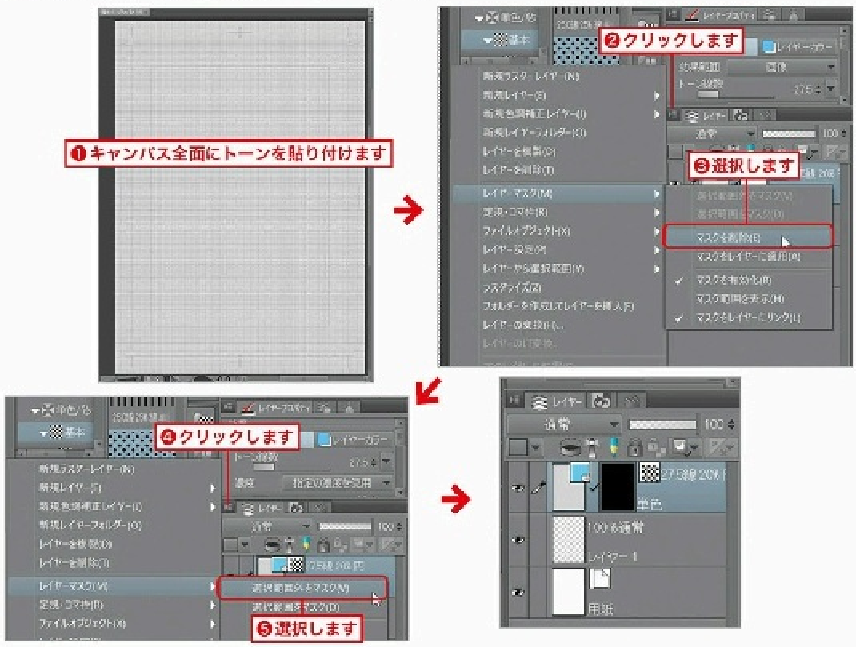


「トーン」レイヤーの設定のヒント

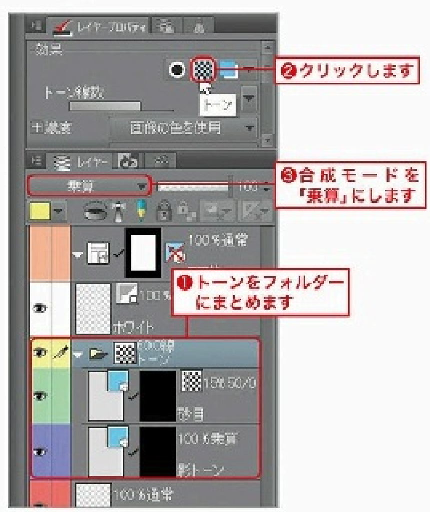
よく使う基本トーンなどはテンプレートに入れておくことができますが、「画像素材レイヤー」の模様トーンなどはテンプレートに登録してしまうと重くなるので、あまりおすすめしません。

べた塗りレイヤーを使用したトーンを登録する場合は、まず**選択範囲のない状態**で「素材」パレットからキャンバスに**トーンを全面に貼り付け**、その後「レイヤー」パレット左上のメニューなどから**「マスクを削除」**します（マスクは69ページも参照）。

その後、もう一度「レイヤー」パレット左上メニューから「レイヤーマスク」→「選択範囲外をマスク」を実行すると全面が隠されたマスクが作成されます。この状態でテンプレートに登録すれば、すぐに貼り始めることができます。



また何枚かトーンがある場合などはフォルダーにまとめて入れると便利です。フォルダーの「トーン」化をオンにしておけば、グレーやカラーの画像も、フォルダーに格納するだけで「トーン」化されます。
「トーン」フォルダーの合成モードを「乗算」にしておくと、トーン化設定が「画像の色を使用」でも下の描画が隠れません（59ページ参照）。



「ホワイト」レイヤーの設定

ホワイト用のレイヤーを独立して作成する場合、そのレイヤーは「レイヤーカラー」をオンにして、レイヤーカラーを「白」にしておけば、描画色は**ペン入れ時の「黒」のままでホワイトを入れることができます。**描画色を変更しなくていいので効率がいいです。



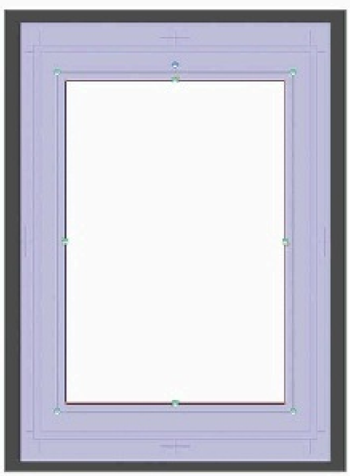
「コマ枠」レイヤーの設定

漫画原稿では、一番よく使う枠線の太さで、コマを割っていない「コマ枠」フォルダーを予めセットしておくと便利です。

枠線が表示されていると下描き時に邪魔になる場合は、**表示を切ってテンプレートに登録し、枠線をカットする段階で表示させます。**オブジェクトツールで枠線を選択し、「ツールプロパティ」パレットで「枠線を描画する」のチェックを外せばOKです。

コマごとにコマフォルダーを分ける人は、このひとつだけの「コマ枠」フォルダー内にペン入れ用レイヤーなど、必ず使うレイヤーをセットしておきます。枠線をカットするときに、「枠線カット」ツールのツールプロパティ「コマ枠を分割し中のレイヤーを複製」にしておけば、すべてのコマのコマ枠フォルダーに同じレイヤーがコピーされます。

ここで例示したレイヤーはすべてラスターレイヤーですが、ベクターレイヤーもテンプレートに入れられます。レイヤー名も予め付けて、パレットカラーも設定しておけば視認性も上がります。



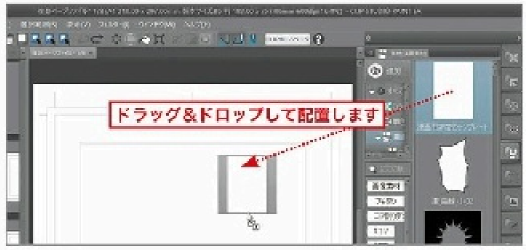


すでに作成したキャンバスに「[テンプレート]を適用」することはできない

すでに作成したキャンバスに「[テンプレート]を適用」することはできませんが、登録したレイヤーのセットを**「素材」としてキャンバスに貼り付けることはできます。**
「素材」パレットを開いて、「テンプレート」として登録した素材をキャンバスにドラッグ＆ドロップするか、「素材」パレット下部の「素材をキャンバスに貼り付け」アイコンをクリックすればOKです。

これは、現在開いているキャンバスに「テンプレート登録したレイヤーのセットを追加する」ものです。すでにキャンバスに作成されているレイヤーや描画はそのまま残ります。

「テンプレート使用しないキャンバスを作って作業始めちゃったけど、やっぱり登録したレイヤーが欲しいな」という場合はこの方法で追加できます。



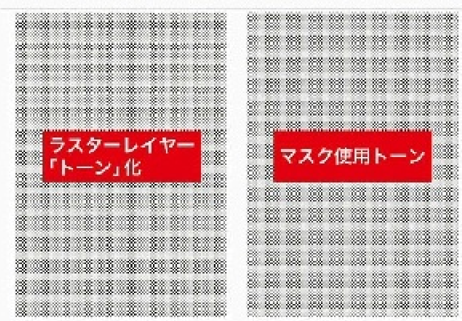
テンプレート活用のコツ

「テンプレート」は種類を登録して用途によって使いわけることができます。ただ、べた塗りレイヤーとマスクを使用するトーンは枚数が多いと動作が重くなります。

テンプレートに登録する網点などの基本トーンは**レイヤー効果の「トーン」化をオンにした空（から）のレイヤーで、貼りたい箇所を塗る**方法もあります（289ページ参照）。

ラスターレイヤーのレイヤープロパティで「トーン」化をオンにし線数などを設定します。濃度は、グレーを塗ってそのグレー濃度で決めるか、レイヤーの不透明度で濃度をコントロールするか、2通りのやり方があります。

濃度違いのグレーを塗る場合は、線数が同じならレイヤーは1枚で済みます。レイヤー表現色はグレーにしておきましょう。レイヤーの不透明度を使う場合は、使う濃度の不透明度に設定し「トーン」化をオンにした空レイヤーを作成しておきます。こちらは濃度の種類の数だけレイヤーが必要になります。

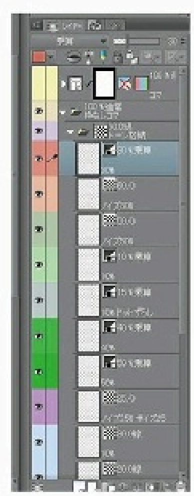


キャンバス上では同様の結果になる違う手法のトーン貼りですが、「レイヤー」パレット上ではこのように表示されます



私のテンプレートのトーン設定

私のテンプレートのトーン設定です。基本60線の網点化はフォルダーでオンにして、ノイズや他の線数のアミドット用のレイヤーは個別に「トーン」化しています。濃度はそれぞれのレイヤーの不透明度で設定しています。この方法の利点は、貼り終わったトーンでも濃度の変更が簡単なことです。



> **MEMO**
>
> これらの「トーン化したレイヤーのトーンのセット」は、有償になりますがCLIP STUDIO ASSETSで公開しています。ASSETSで「トーン化レイヤー」で検索してみてください。





時短度 ▶▶

Section 2-02

下描きの色分けと単機能オートアクションで効率UP



わくら☆なお

下描きレイヤー作成やレイヤーカラーの色変更などの単純だけど一手間かかる操作は、オートアクションを使って効率UP！　オートアクションは、複雑な機能だけでなく単機能もお役立ちです！

「オートアクション」でシンプルな操作を記録

「オートアクション」は、複数の**操作内容を記録して、何度でも同じ操作を再現する**ことができるとても便利な機能です。

　複雑な手順を踏んでいて再現が難しい高機能の「オートアクション」は時間が無い時に最大限の威力を発揮しますが、汎用性のある「オートアクション」を作るのは、案外大変です。

　そういう高機能なものも便利ですが、**普段何度となく使うシンプルな操作を「オートアクション」として記録しておく**と、ちょっとした時短になるのでおすすめです。

　そのちょっとした一手間の積み重ねによるストレスからも解消されるので、まずは身近なよく使うコマンドをいくつか登録してみましょう。

下描きレイヤー作成のオートアクションを作る

　レイヤーカラーが赤の下描きレイヤーを作成するオートアクションを作りましょう。

1 新規ファイルを作る

あらかじめ適当なファイルを用意しておきます。



2 オートアクション新規作成

「オートアクション」パレットの「現在のオートアクションセットに新しいオートアクションを追加します」をクリックします。「オートアクション名」はこの段階で変更できますが、記録終了後に変更することも可能です。



3 記録を開始する

ここで「オートアクションの記録を開始します」をクリックします。これ以降の操作が記録されます。



4 「新規ラスターレイヤー」を作成する

「新規ラスターレイヤー」を作成します。「レイヤー」メニュー→「新規レイヤー」→「ラスターレイヤー」から作成すれば、詳細をここで決められます。
設定例…名前：下描き・表現色：グレー（単色：黒）・合成手法：通常



5 下描きレイヤーをオンに

下描きレイヤーの設定をONにします。
「レイヤー」メニュー→「レイヤー設定」→「下描きレイヤーに設定」でも設定できます。



6 レイヤーカラーを変更

レイヤーカラーの変更をします。「レイヤー」パレットの「レイヤーカラーを変更」アイコン右のをプルダウンして「レイヤーカラー」を選択して赤に変更します。



7 記録を終了する

「オートアクションの記録を停止します」をクリックします。ここまでの操作が記録されました。

> **MEMO**
> 下描きやレイヤーカラーのアイコンがないときは39ページを参照してください。



8 名前を変更する

パレットメニューの「オートアクション名の変更」で、わかりやすい名前にしておきましょう。



9 再生して確認する

これで新しい「オートアクション」は完成です。
「オートアクションの再生を開始します」▶をクリックして、動作に問題がないか確認してください。



「レイヤーカラーの違う下描きレイヤー」作成のオートアクション

下描きを「アタリ」→「ざっくり下描き」→「クリーンアップ」などのように段階を踏んで描く人や、人物ごとに下描きレイヤーを分けて描きたい場合は、**レイヤーカラーを変更した下描きレイヤーを作る**と視認性がUPして捗ります。そこで前の方法で作成した「オートアクション」を複製して、「レイヤーカラー」の違う「オートアクション」を簡単に複数作ることができます。

1 アクションを複製する

最初に作った「下描き（赤）」を複製します。



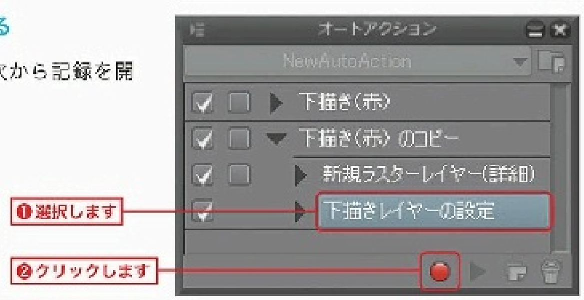
2 項目を削除する

「レイヤーカラーの変更」を削除します。



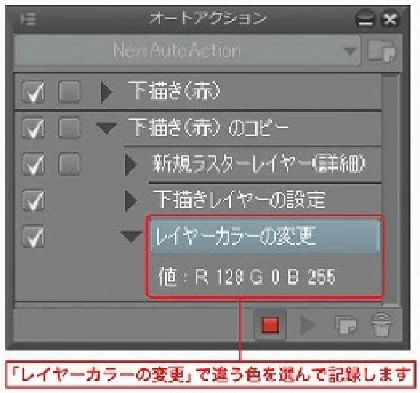
3 途中から記録を開始する

「下描きレイヤーの設定」の次から記録を開始します。



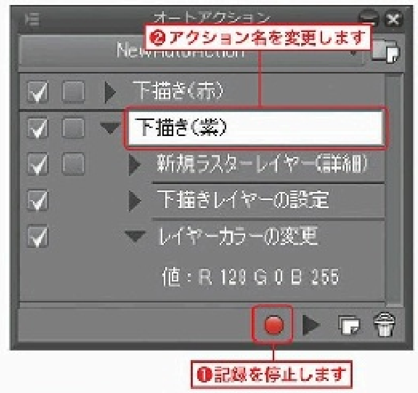
4 色を選択して記録する

「レイヤーカラーの変更」で違う色を選びます。



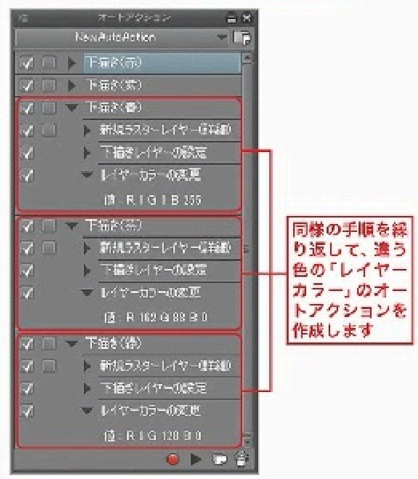
5 記録を終了する

「オートアクションの記録を停止」します。「～のコピー」だった「オートアクション名」を変更します。



6 複数のレイヤーカラーのオートアクションを作成

同様の手順で、違う色の「レイヤーカラー」の「オートアクション」を作成します。



ペン入れ段階でのレイヤーの色分けにも使える

「下描き」化は「レイヤー」パレットにボタンがあるので、単に複数の「レイヤーカラー変更」の「オートアクション」を用意しておくと、ペン入れ段階でのレイヤーの色分けにも使えるので汎用性が高くなります。

　空の「新しいオートアクション」を用意し、手順4の「レイヤーカラーの変更」をコピーして移動させるだけで用意できます。作業の手順や手数に合わせて用意しましょう。

レイヤーカラー変更アクション



実行時に選択肢を変更できる「オートアクション」

「マンガ」や「イラスト」を描く目的で用意した新規ファイルのレイヤー構成は、「用紙」と「レイヤー1」（基本表現色設定のラスターレイヤー）となっています。

新規ファイル作成時から好きなレイヤー構成にするには「テンプレート」を使うという方法（76ページ参照）がありますが、各レイヤーの表現色が指定したテンプレートの設定に固定されてしまうので、少し汎用性に欠けます。

そこで「オートアクション」を使う事で、**ページの基本表現色に対応した初期レイヤーを「ベクターレイヤー」にする**方法を紹介します。

新規作成ファイルの初期レイヤーをベクターにするオートアクションを作る

1 記録を開始する

新規ファイルがない状態で、●をクリックし、新しい「オートアクション」の記録を開始します。



2 新規ファイルの作成

新規ファイルを作成します。サイズ等はどの設定でも構いませんが、次の点に注意してください。

- **「イラスト」の場合「うごくイラストを作る」のチェックをOFFにします。**
- **「テンプレート」のチェックはOFFにします。**
- **「コミック」「すべてのコミック設定を表示」で複数ページはOFFにします。**
- **「同人誌入稿」も複数ページなので対応しません。**
- **「アニメーション」には対応していません。**



3 レイヤー1を削除する

新規ファイルで既に用意されている「レイヤー1」が選択されていることを確認し「レイヤー1」を削除します。



4 ベクターレイヤーを作成し、アクションを停止する

新規にベクターレイヤーを「レイヤー」パレット上のアイコンで作成します。「レイヤー」メニュー→「新規レイヤー」→「ベクターレイヤー」で作るとレイヤーの表現色を固定してしまうので注意してください。「オートアクション」パレットのをクリックして記録を停止します。





5 完成

記録された「オートアクション」を確認し「新規」のオートアクションの左横の「設定切り替えチェック」ボタンをクリックします。

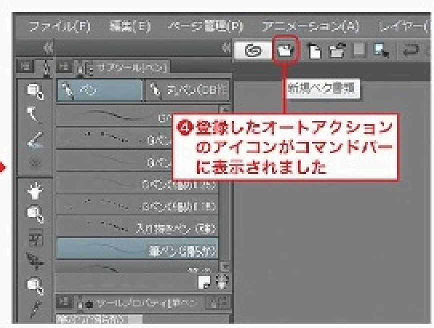
これで、「新規ファイル」作成時に「新規ファイル」のアラートが開き、好きなサイズ・表現色の設定を選択できるようになります。用意されたベクターレイヤーはページの基本表現色に合わせた設定になります。これはテンプレートを使った方法では実現できません。



コマンドバー上のアイコンをクリックでオートアクションを実行する

更に「ファイル」メニュー（macOSでは「CLIP STUDIO PAINT」メニュー）→「コマンドバー設定」で、この「オートアクション」を追加すると、**コマンドバー上のアイコンをクリックでオートアクションが実行**できるようになります。42ページも併せてご覧ください。





新規ファイル作成のアラートが開くので、好きなサイズ・表現色の「ベクターレイヤーを初期値に持つ新規ファイル」を簡単に作成します。

コマンドバーに使用頻度の高い「オートアクション」を登録する方法は、効率のよい作業環境を構築する上でとても便利ですので、ぜひ試してみましょう。

時短度 ▶▶

Section 2-03 レイヤーやフォルダーを「素材」パレットに登録する



ぶひぃ

モノクロ・カラーの両方に使える機能です。よく使うレイヤーやレイヤー構成を素材にし、簡単に呼び出すことができます

レイヤーセットの作成と素材登録

ここでは下絵で使うレイヤーを例にして解説します。アタリ・輪郭・表情・手足などで**レイヤーを分けて下絵をすると、変形や拡大縮小、部分修正が簡単にでき便利**です。これは**ペン入れでも同様**です。原稿テンプレート（76ページ参照）を作るとき、編集や修正のしやすさを意識し、自分に合ったレイヤー構成を探してみましょう。161ページにも関連テクニックがあるので併せてご覧ください。

1 レイヤーに新規フォルダーを作成する

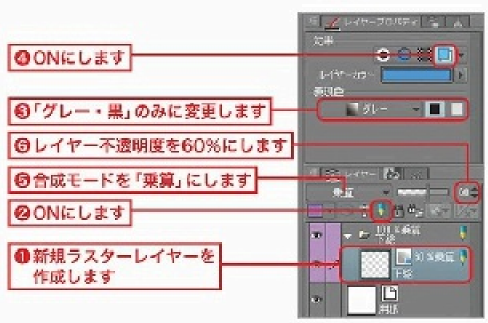
「レイヤー」パレットのアイコンをクリックして新規フォルダーを作成し、名前を「下絵」に変更後、合成モードを乗算にします。次に「レイヤー」パレットのをクリックし、下描きレイヤーに設定します。さらにパレットカラーを好きな色に変更します。今回は紫にしました。下絵は完成原稿に必要ないので、パレットカラーを変えて見分けがつきやすいようにしておきます。



> **MEMO**
>
> が見あたらないときは、パレット欄を広げて表示させます。ワークスペースのカスタムで使いやすく設定しておきましょう（38ページ参照）。

2 新規ラスターレイヤーを作成

1のフォルダーの中に新規ラスターレイヤーを作成し、同じく下描きレイヤー設定にします。「表現色」を「グレー・黒」のみに変更し、レイヤーカラーをONにします（55ページ参照）。レイヤーの合成モードを乗算に変更し、レイヤー不透明度を60%に下げ（自分の好きな値でOK）、レイヤー名を下絵に変更します。



> **POINT**
>
> 下描き設定したフォルダー内のレイヤーは自動で下描き設定がつきます（アイコンは半透明で表示されます）。ここではレイヤーをフォルダー外に移動する可能性をふまえ、レイヤー自体にも下描きや乗算の設定をします（アイコンは通常の表示になります）。

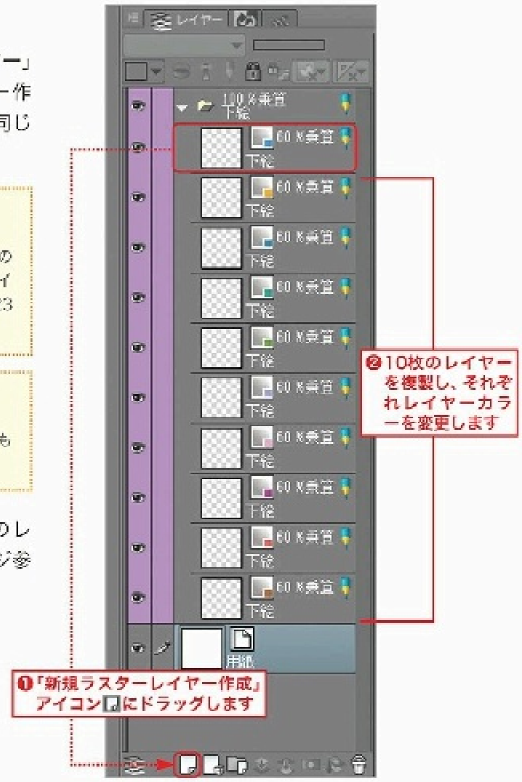
3 レイヤーを複製する

設定を変更したレイヤーを、「レイヤー」パレットの「新規ラスターレイヤー作成」アイコン□にドラッグします。同じ設定のレイヤーがコピーされます。

> **POINT**
> レイヤー名に「〜のコピー」と名前がつくのが苦手なので、環境設定でコピーしたレイヤー名が変わらない設定にしています(23ページ参照)。

> **POINT**
> オートアクションでレイヤーを作成してもOKです(82ページ参照)。

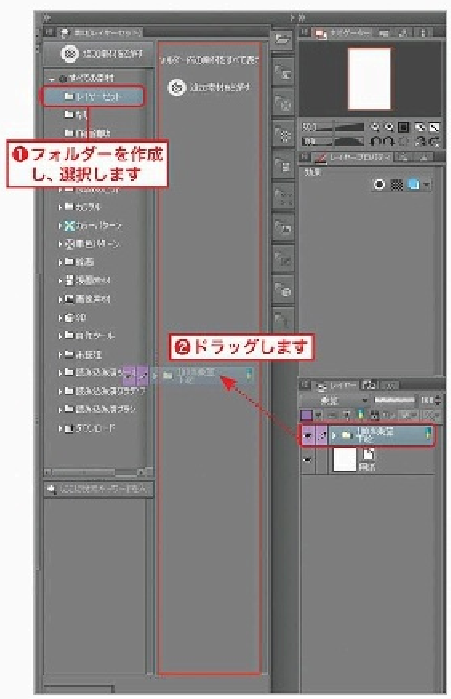
10枚レイヤーを複製し、それぞれのレイヤーカラーを変更します(55ページ参照)。



4 下絵フォルダーをドラッグ&ドロップ

「素材」パレットに「レイヤーセット」などわかりやすい名前のフォルダーを作成します(32ページ参照)。

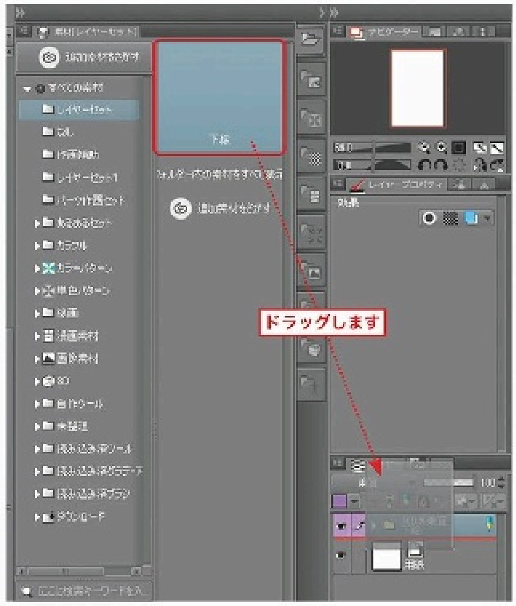
そのフォルダーを選択した状態で、「素材」パレット右の欄に、「レイヤー」パレットの「下絵フォルダー」をドラッグし、赤い枠が出たら放します。



5 登録完了

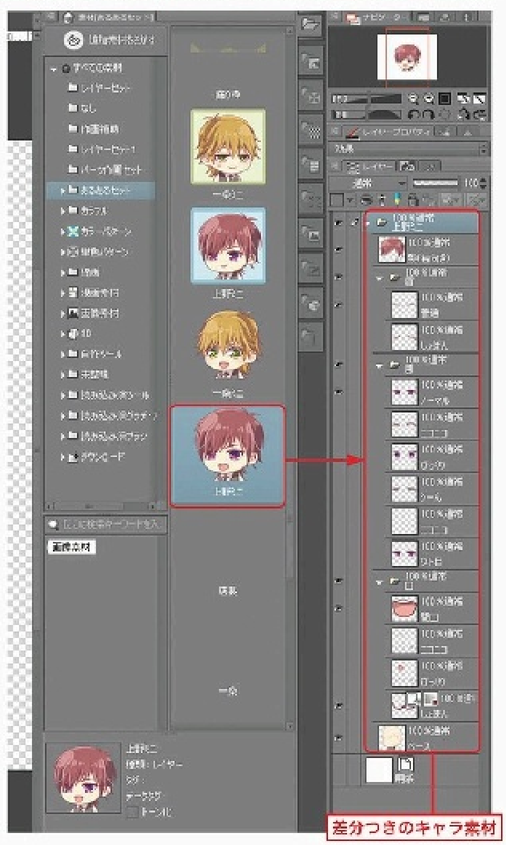
「素材」パレットに「下絵フォルダー」が登録されました。

「素材」パレットから「レイヤー」パレットにドラッグし、赤い横線が出たところで放すと、いつでもこのフォルダーが使えるようになりました。



レイヤーセットの使い道

たとえばフキダシの上に重ねるミニキャラは、「輪郭や髪は同じで、表情だけシーンによって変えたい」ことがあります。その場合、**表情差分つきのミニキャラを素材登録**しておくと便利です。他には打ち合わせで使うキャラ表のテンプレートや、よく使う書き文字、クリッピング済のレイヤーを入れたフォルダーなど、**「繰り返し使う」ものは素材登録しておく**のがおすすめです。レイヤー１枚から登録できます。



POINT

作画中、レイヤーが多いとごっちゃになってわからなくなることがありますが、「Dを押しながらキャンバスの描画をクリック」すると、該当レイヤーに移動できます（14ページ参照）。
ショートカットは便利なものが多いので、積極的に利用してみましょう。

時短度

Section 2-04 レイヤーの複製、削除をペンのみで素早く行う



レイヤーの複製や削除は、キーボードを使うならショートカットキーを割り当てることで素早く行えますが、マウスやペンのみの場合、いちいちメニューから選んで操作している人も多いのではないでしょうか？　今回ご紹介する操作は、Photoshopでも同様に行えます

レイヤーを「レイヤー」パレットの新規レイヤーボタンにドラッグ

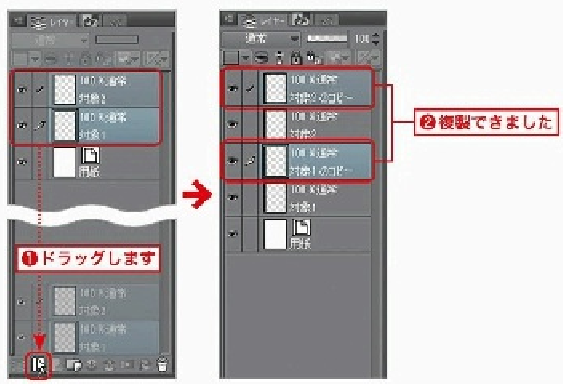
レイヤーを「レイヤー」パレットのコマンドバーアイコンにドラッグすることで、複製やフォルダー挿入、削除を行えます。

1 ボタンにレイヤーをドラッグ

複製したいレイヤーを編集対象にします。複製したいレイヤーを「新規ラスターレイヤー」にドラッグします。

2 複製できた

複製が完了します。

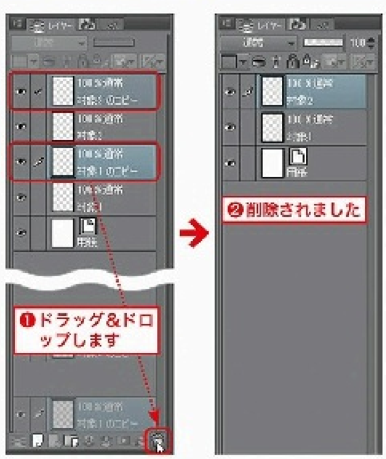


レイヤーの削除やフォルダー挿入も行える

レイヤーの削除やフォルダー挿入も同様の操作で行なえます。

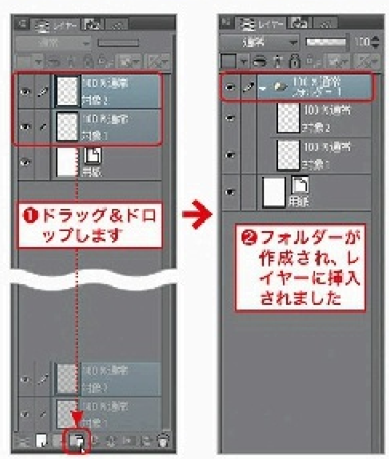
レイヤーの削除

「削除」にドラッグ
レイヤーの削除が行えます。



フォルダーにレイヤーを挿入

「フォルダー」にドラッグ
フォルダーを作成してレイヤーを挿入ができます。



時短度

Section 2-05 レイヤーをまとめて複製する


中山たかひろ

複数のレイヤーをまとめて複製するときAltを使用して複製を行うと、レイヤーの重ね順を維持したまま複製を行うことができます

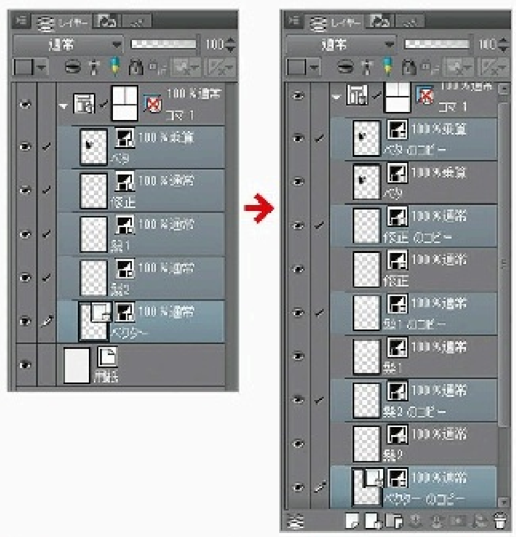
「レイヤーの複製方法によるレイヤー重ね順の違い

レイヤーの複製は複製方法によってレイヤーの重ね順が異なった結果で複製されます。

複製元のレイヤーと複製先のレイヤーを交互に並べて複製する場合

下記の方法で複製を行うと複製元と複製先のレイヤーが交互に並ぶ状態で複製されます。

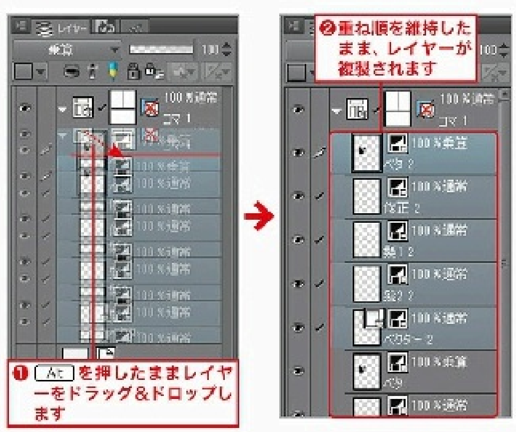
- 「レイヤー」メニューの「レイヤーを複製」を行う
- 「レイヤー」パレットの「メニュー表示」から「レイヤーを複製」を行う
- レイヤー名を右クリックして「レイヤーを複製」を行う
- 「レイヤー」パレットの「新規ラスターレイヤー」アイコンにレイヤーをドラッグする



複製元のレイヤー順序を維持したまま、レイヤーを複製する

Altを押しながらレイヤーをドラッグ＆ドロップすると重ね順を維持したまま、レイヤーを複製することができます。

対象物をレイヤーごと複製したい場合に、Altを押しながらレイヤーを複製すると、レイヤーの順番を整理する必要がなく、レイヤーの複製からレイヤー結合までをスムーズに行うことができます。



Section
2-06

時短度

裁ち落としより外の領域は白で隠して作画



製本（仕上り）サイズ＋裁ち落としよりも外の領域は印刷されないので、最初から白で隠して製本イメージに近いキャンバスで作画します

ついつい描いてしまいがちな枠外余白は白で隠そう！

新規作成時に漫画原稿設定で設定する「製本（仕上り）サイズ」「基本枠（内枠）」と「断ち落とし幅」に合わせて、キャンバス上に青線が表示されます。

キャンバス全体に自由に描くことができるので、キャンバスの端までつい描きたくなってしまいます。しかしキャンバスの端は「製本サイズ」＋「裁ち落とし幅」の領域外なので印刷されません。そこであらかじめその**領域外を隠して仕上がりのイメージに近い原稿用紙を用意する**方法を提案します。

枠外を白で塗りつぶしたレイヤーを2枚用意する

原稿のサイズに合わせて「裁ち落とし」される領域を「白」で塗りつぶしたレイヤーを作ります。

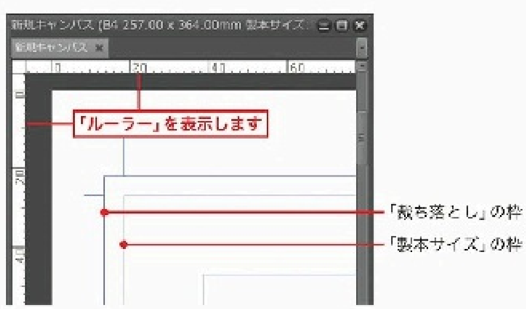
1 新規ファイル作成

制作したい作業用原稿設定の新規ファイルを用意します。
ここでは「商業誌用 裁ち落とし5mm モノクロ（600dpi）」を選択しました。



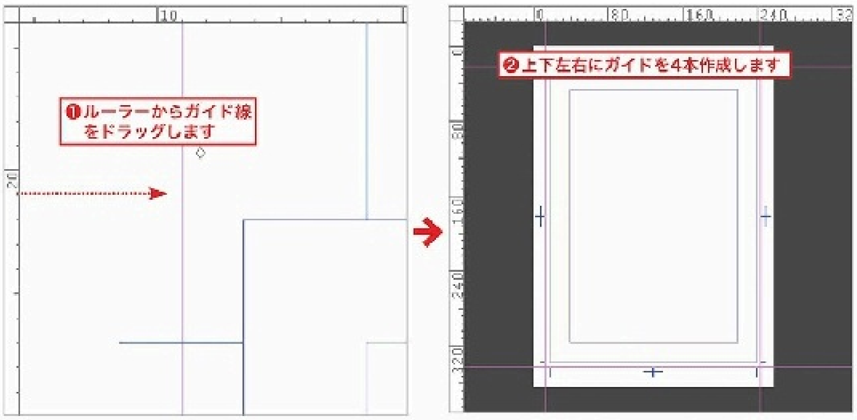
2 ルーラーを表示する

「表示」メニュー→「ルーラー」でキャンバスの周辺に「ルーラー」を表示させます。



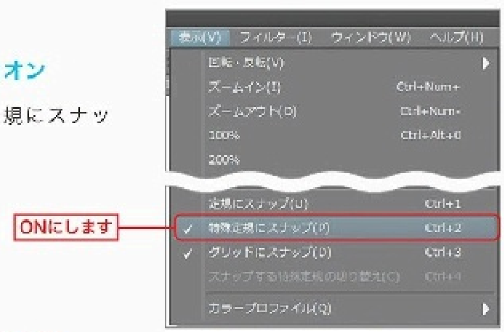
3 裁ち落としに合わせてガイド線を4本作成する

「裁ち落とし」の枠にぴったり合わせたガイド線を上下左右に4本作成します。「ルーラー」からカーソルをドラッグすると作ることができます。



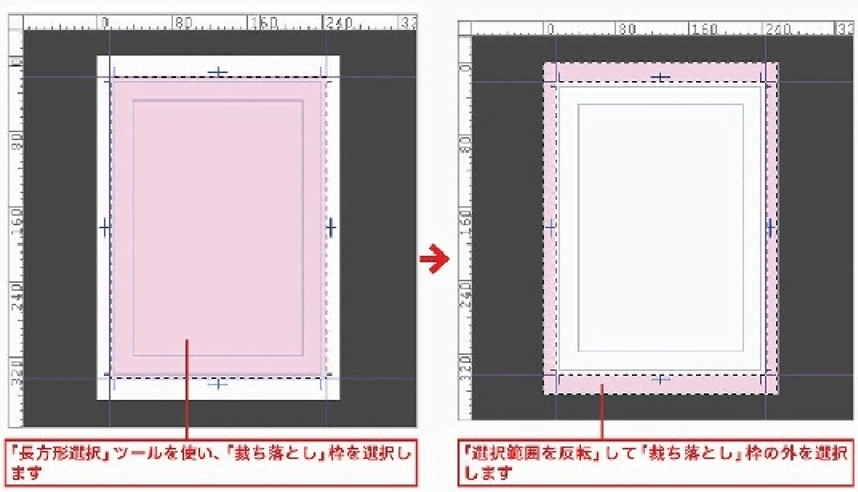
4 特殊定規にスナップをオン

「表示」メニュー→「特殊定規にスナップ」をONにします。



5 選択範囲を作成し、反転する

「長方形選択」ツールを使い、ガイド線に合わせて選択範囲を作成します。ガイドにスナップするので正確に「裁ち落とし」枠に合わせた選択範囲が作成できます。「選択範囲」→「選択範囲を反転」します。



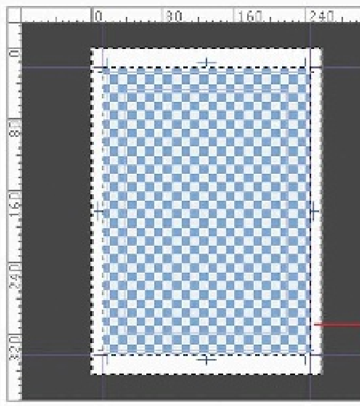
6 新規ラスターレイヤー作成

新規ラスターレイヤーを作成します。「レイヤー」メニュー→「新規レイヤー」→「ラスターレイヤー」で、表現色「モノクロ：白」で作成します。



7 塗りつぶす

既に作成されている選択範囲を塗りつぶします。
どの色を使っても必ず白で塗りつぶされます。塗りつぶしが完了したら選択範囲は解除して構いません。





※説明のため透明部分の表現色を変更しています（25ページ参照）。

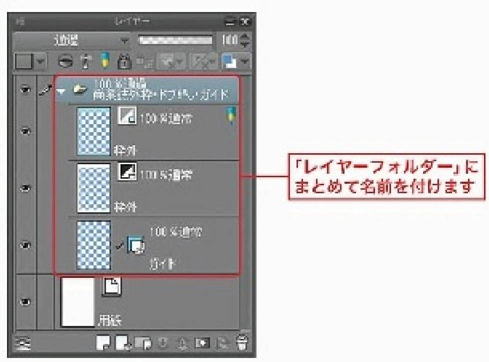
8 レイヤーを複製する

レイヤーを複製します。上のレイヤーを「下描き」にして、レイヤーカラーを好きな色に変更します。



9 レイヤーフォルダーにまとめる

2つのレイヤーをレイヤーフォルダーにまとめて好きな名前をつけます。

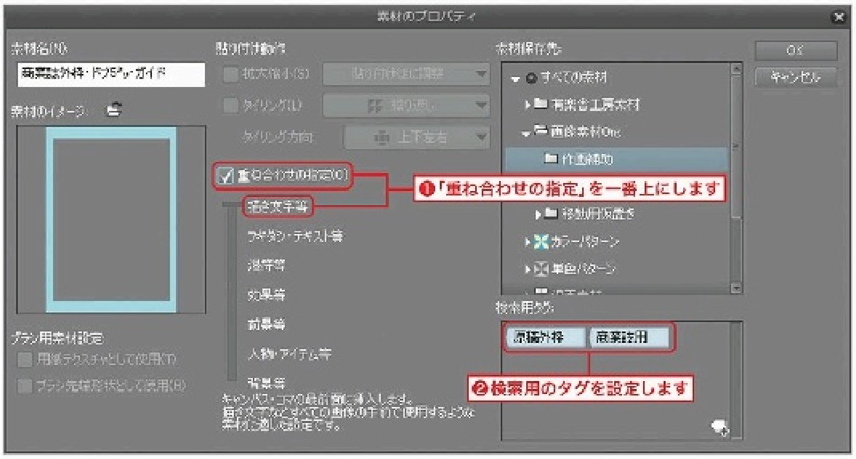


MEMO

下描きやレイヤーカラーのアイコンがないときは39ページを参照してください。

10 素材登録する

フォルダーを選択し「編集」メニュー→「素材登録」→「画像」で素材登録します。この時「重ね合わせの指定」で「描き文字等」にしておくと、素材貼り付け時に一番最前面に配置されるようになります。なお「ラスターレイヤー」ではなく「べた塗りレイヤー」で作る方法でも構いません。手順はほぼ同じです。



レイヤーを2枚用意する理由は？

前ページ手順8でレイヤーを複製しました。なぜわざわざレイヤーを2枚用意するのでしょうか。

領域外を白で隠すためには「白」で塗りつぶしたレイヤーを重ねておくのが確実ですが、それでは「どこまで描けばいいのか？」がわかりにくいので**「レイヤーカラー」で視認性を上げます。**

しかし、ただ「レイヤーカラー」を変更しただけでは「基本表現色を超えたレイヤー」になるので、出力・印刷時にグレーやトーンで出力される危険性があります。

そこで、**白の「仕上げ」レイヤーで外の領域を確実に隠し**て、**その上にレイヤーカラーの変更で視認性を上げた「下描き」レイヤーを重ね**ることで、出力・印刷時に**「下描き」をOFFにするだけで、問題なく出力される**というわけです。

このレイヤーカラーの色を作業段階に応じて変更する事で、「下描き」→「ペン入れ」→「仕上げ」などのように、進捗状況が作品管理ウィンドウを見ただけで一発で分かるような工夫も可能です（323ページ参照）。

自分の仕事や同人で使う原稿サイズ・解像度に合わせて素材化して新規ファイル作成時に貼り付けてもいいですし、全ページにこの枠外セットが必要な場合は、セットを配置したページをテンプレートとして登録（76ページ参照）して、新規ページ作成時に指定すれば、一気に全ページに枠外レイヤーセットが用意された新規キャンバスが用意できます。

> **MEMO**
>
> ガイドを残したままだと、ガイドにスナップして思った通りに線が引けない場合があります。その場合は「表示」メニュー→「特殊定規にスナップ」をOFFにしましょう。今回はガイドを含めて作成していますが、ガイド込みで素材化しなくても全く問題ありません。

時短度

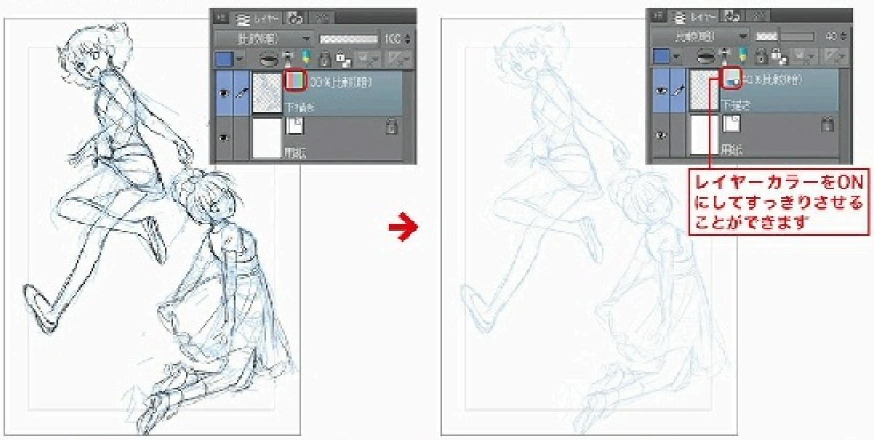
Section 2-07 アタリと下描きがいっぺんに描けるペン


摩耶薫子

描画ツールの設定で、筆圧によってメインカラーとサブカラーを使い分けるペンを作ることができます

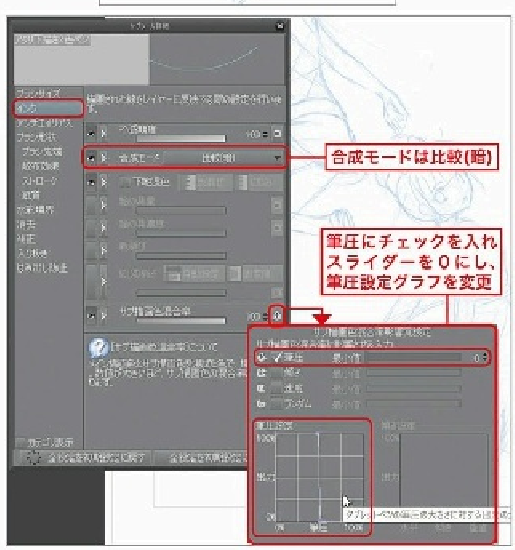
自作のペンの設定

メインカラーに黒、サブカラーに水色など薄い色をセットして、**低い筆圧でアタリを取り、そのまま筆圧をかけて下描きの線を引く**ことができます。表現色は「カラー」(56ページ参照)のレイヤーに描きます。このレイヤーを「レイヤーカラー」をオン(55ページ参照)にして**不透明度を下げると、低い筆圧で描いた「水色」の部分はあまり見えなくなる**ので、下描きがすっきりします。迷い線が多く、アタリと下描きを別に描いているような人なら、かなり作業効率が上がるでしょう。



ペンの作成方法

このペンは、サブツール詳細(48ページ参照)で「インク」を右図のように設定しています。



MEMO

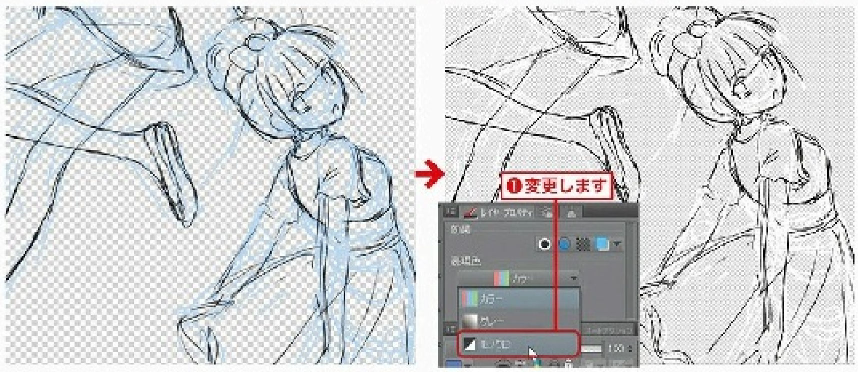
このペンは、CLIP STUDIO ASSETSで無償で公開しています。ASSETSで「アタリ下描き2色ペン」で検索してみてください。



モノクロの線だけを残す方法

レイヤーカラーをオンにして不透明度を下げるだけでなく、描画から水色の部分だけを削除して、黒だけで描かれた状態にもできます。

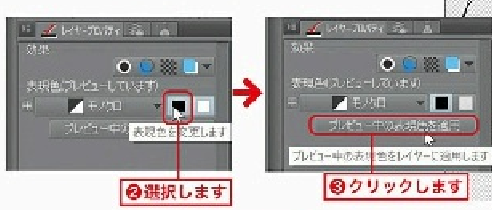
レイヤープロパティを「モノクロ」に変更します。この段階では、水色の部分は「白」で残っています。レイヤープロパティで表現色を「黒」のみにすると、「白」部分が削除されます。

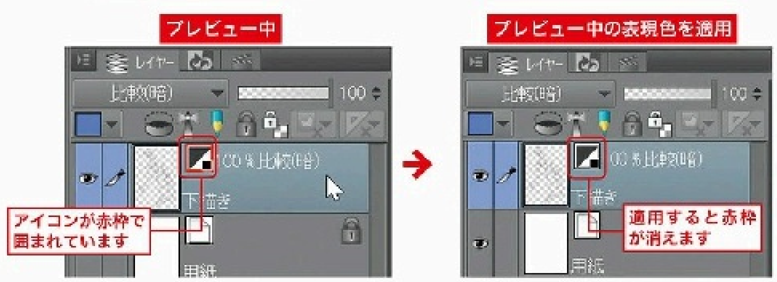


「プレビュー中の表現色を適用」を実行する前なら、いつでもカラーの状態に戻せますが、「水色（白）」で描かれた部分は残っています。プレビュー中は、自動選択ツールなどでは、見えなくなっている線も拾ってしまいます。

「プレビュー中の表現色を適用」を実行すると、もう元の状態のカラーには戻せませんが、描画部分は現在見えている「黒」部分だけになります。自動選択ツールなどでも、見えている部分を参照して動作します。







もともと迷い線が少ない人やらくがき漫画などでしたら、このまま線画として使える場合があります。

時短度 ▶▶

Section 2-08 定規を使った下絵


ぶひぃ

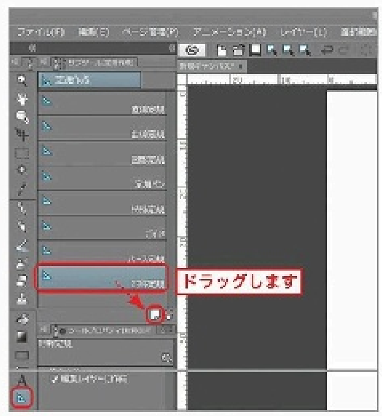
CLIP STUDIO PAINTの定規の中でも、とくに便利な「左右対称」と「等分割」の使い方を紹介します

左右対称定規の活用

対称定規は設定によっていろいろな使い方ができますが（145ページ参照）、中でも**左右対称は使用頻度が高いです**。いちいち設定を変更しなくてすむよう、独立したサブツールにしておくのがおすすめです。

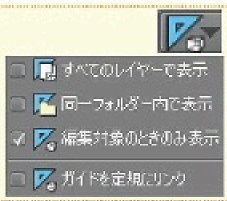
1 サブツールを複製する

対称定規のサブツールを、「サブツールのコピーを作成」にドラッグし、複製します。新規ウィンドウが表示されるので、名前を「左右対称定規」に変更します。



MEMO

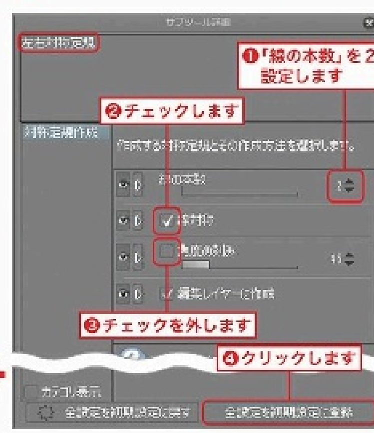
定規の表示範囲は「レイヤー」パレットで設定します。アイコンがない時は39ページのMEMO参照。



2 サブツール詳細を設定する

手順1で作った定規のサブツール詳細を開き（48ページ参照）、「線の本数」を２本、「線対称」「編集レイヤーに作成」にチェック、「角度の刻み」のチェックを外し、「全設定を初期設定に登録」をクリックします。これで左右対称定規の完成です。
念のため、「ツールプロパティ」パレットで、サブツールロックをしておきます。





POINT

「全設定を初期設定に登録」すると、ツールの設定をうっかり変更しても、ツールプロパティの「初期設定に戻す」アイコンをクリックすれば、元に戻ります。サブツールロックの場合は、サブツールの設定を変更し、別のサブツールに切り替えた後も、ロックしたときの設定を維持します。

左右対称定規を使用する

左右対称定規を選択し、キャンバスでドラッグすると、紫のガイド線が１本作成されます。

Shiftを押しながらドラッグすると、０度／45度／90度などにでき、オブジェクトツール では角度の再編集ができます。また、Shiftを押しながらレイヤーの定規アイコンをクリックで非表示／表示を変更できます。

ガイド線で分けられた**片方のエリアに描画をすると、反対側にも自動で描画されます**。正面顔や、グラスなどの描画が簡単にできます。

ひとつのカットに複数の定規を使うことで時短になります。右図では、髪はスナップを切って描画しています。顔・体・髪で描画のレイヤーを分け、不要な部分はレイヤーマスク（69ページ参照）で隠したり、描画を消したりしています。



©「高野課長がお気に入り」宙出版

> **POINT**
>
> コマンドバーの「特殊定規にスナップ」を解除、もしくは描画に使うサブツールの「スナップ可能」のチェックを外す（52ページ参照）と、フリーハンドで描画ができます。
> 完全に左右対称だと、堅いすぎて違和感がでる場合もあるので、スナップのON／OFFを切り替えながら作業するのがおすすめです。下絵だけでなく、ペン入れで左右対称定規を使うのもOKです。
>
> 
>

等分割定規の活用

直線定規の設定を「ツールプロパティ」パレットで「等分割」に設定すると、等分割定規になります。「目盛り」項目名の頭の＋をクリックすると、分割数を変更するスライダが表示されます。等分割定規の使い道はいろいろです。

８分割や10分割にして８頭身・10頭身の人体のアタリにしたり、図や表を作るときなど幅広く活躍します。頻繁に使う設定が固まったら、左右対称定規のように、複製し設定を変更して上書きした、カスタムサブツールを作っておくと便利です。



> **POINT**
>
> **パース定規にスナップさせても、手前と奥で分割幅は同じ**
>
> 等分割定規は定規を引いた長さを等しく分割するため、パース定規にスナップさせても、手前と奥で分割幅は同じです。
> 窓など同じ大きさのものをパースに沿って並べたい場合は、正面の素材を作り自由変形したり（211ページ参照）、画像素材レイヤーの変形を使います（278ページ参照）。

> **POINT**
>
> **Ctrl＋4でスナップする定規を切り替え**
>
> キャンバス上に複数の定規が表示されている場合は、Ctrl＋4でスナップする定規を切り替えられます。
> スナップする定規は紫、スナップしない定規は緑で表示されます。定規の表示色は環境設定で変更できます（24ページ参照）。

Part 3

テキスト・コマ・フキダシの時短テクニック

漫画ならではの、テキスト・コマ・フキダシ表現を
使う際に便利な時短テクニックを集めました。
フキダシツールの機能だけでなく、フキダシツール
以外の機能を使ったテクニックもあります。

Section 3-01

時短度 ≫

セリフはストーリーエディターで管理しよう！ EXのみ


摩耶薫子

漫画のネーム（テキスト）は、ページごとでももちろん操作できますが、複数ページの場合「ストーリーエディター」を使うと、ページ間の移動や、まとめてフォントを変更することがやりやすくなります。

ストーリーエディターを使う

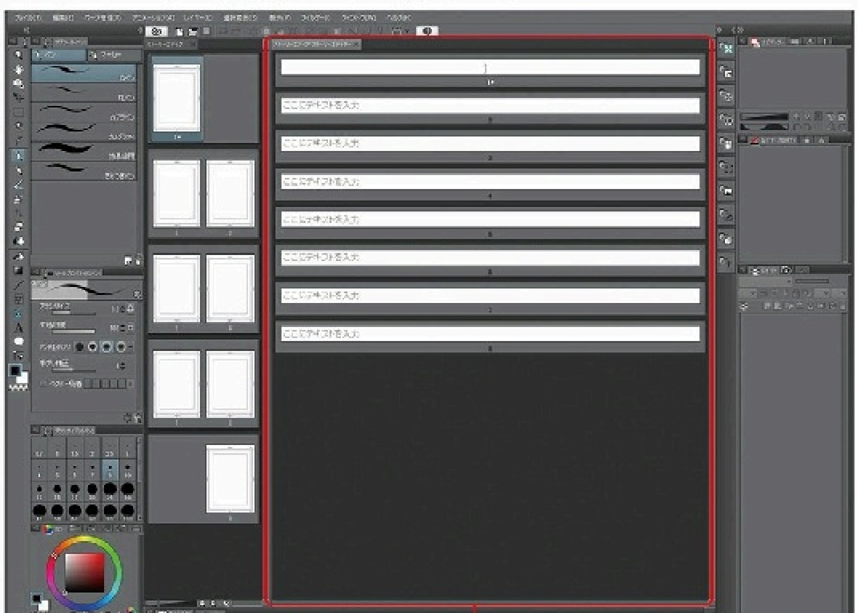
1 「ストーリーエディターを開く」を選択

「ページ管理」メニュー→「テキスト編集」→「ストーリーエディターを開く」を選択します。



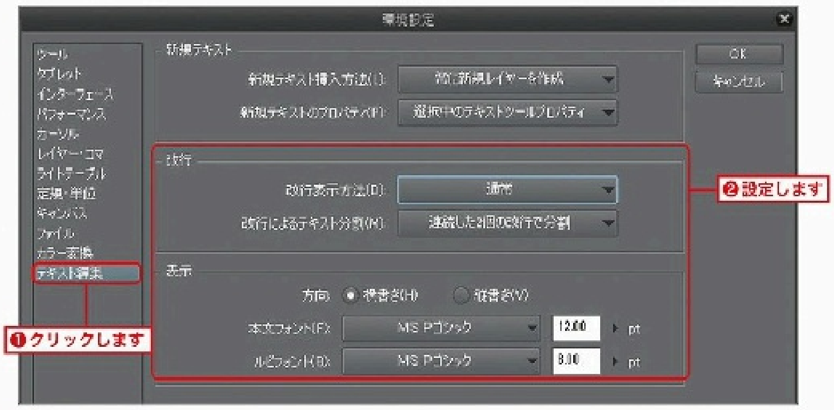
2 「ストーリーエディター」のタブが開く

「ストーリーエディター」が、独立したタブで開かれます。


「ストーリーエディター」のタブが表示されます

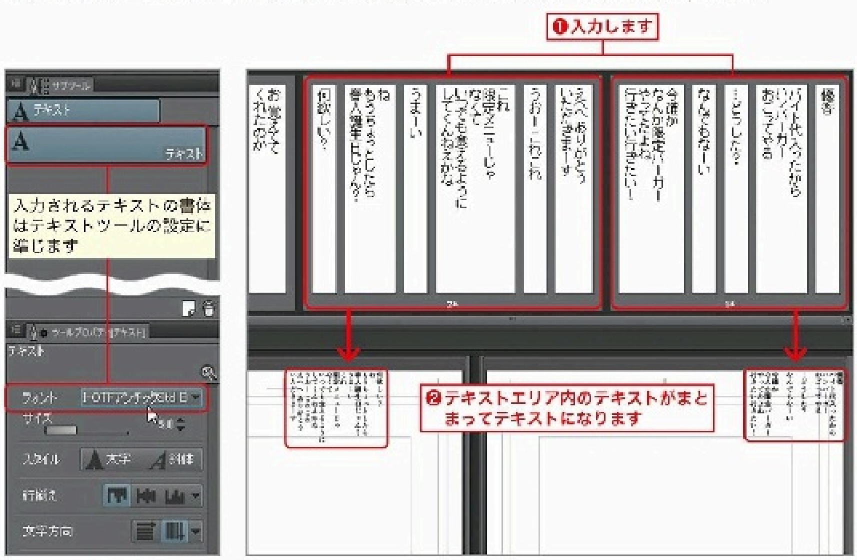
3 「ストーリーエディター」タブの表示設定を行う

「ストーリーエディター」タブの表示を、「環境設定」の「テキスト編集」の項目で設定します（26ページ参照）。
ここでの設定は、**キャンバス上の表示ではなく「ストーリーエディター」上の表示の設定**になります。ストーリーエディターを「縦書き」にしたり、タブ位置を変更することもできます。



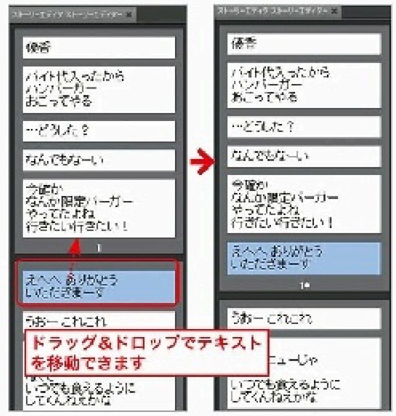
4 テキストエリアにテキストを入力する

「ストーリーエディター」のテキストエリアにテキストを入力していきましょう。**同じテキストエリア内のテキストがひとまとまりのテキスト**になります。
また、テキスト入力時に**「改行2回」で同ページ内の別のテキストエリアに分割する**ことができます。
分割したテキストエリアは、テキストエリアの文末でDeleteを押すと次のテキストエリアと結合し、テキストエリアの文頭でBackSpaceを押すと前のテキストエリアと結合できます。
この「改行2回でテキストエリア分割」の挙動は、「環境設定」の**「テキスト編集：改行」の項目で変更**できます。
キャンバスに入力されるテキストの設定は、環境設定で「新規テキストのプロパティ：選択中のテキストツールプロパティ」にしている場合は、テキストツールの設定に準じます。



テキストエリアの選択方法

［Shift］か［Ctrl］を押しながらテキストエリアをクリックすると、文字入力ではなくボックス自体を選択できます。テキストエリアの外側（ページエリア）を同じようにクリックすると、ページ内のすべてのテキストを選択します。選択されたテキストエリアやページエリアは青くなります。



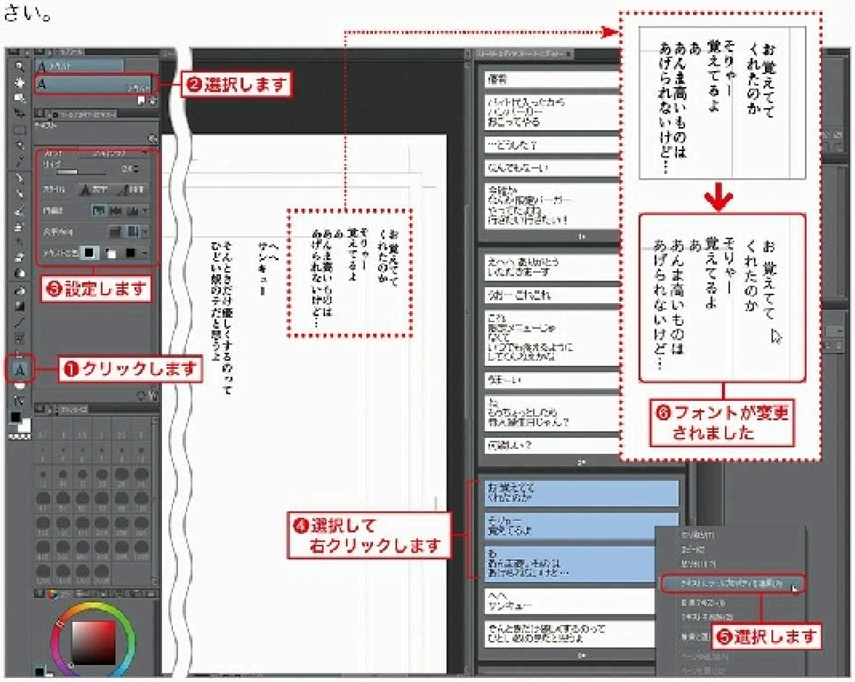
また、［Shift］**を押しながら2つのテキストエリアやページエリアを選択**すると、その2つ間すべてを複数選択でき、［Ctrl］**を押しながらクリック**すると、連続していないテキストエリアやページエリアを複数選択できます。［Ctrl］を押しながら選択されたテキストエリアやページエリアをクリックすると選択が解除されます。

選択したテキストエリアはドラッグで移動できます。別ページへの移動も可能です。また、［Del］や、**「右クリック」→「テキストを削除」でテキストエリアごと削除**できます。

フォントを変更する

テキストのフォントを変更したい場合は、テキストツールを選択して「ツールプロパティ」パレットの設定を希望のフォントに変更します。そのテキストツールを選択した状態でストーリーエディター上で変更したいテキストの**テキストエリアかページエリアを選択**し、右クリックします。メニューが表示されるので、「**テキストにツールプロパティを適用**」を選択します。

この項目がグレーアウトしている場合は、テキストツールが選択されているか確認してください。



ストーリーエディターのフォント設定は、テキストエリアが最小単位ですが、キャンバス上で多数のテキストのフォントを変更する面倒に比べると、複数ページのテキストをまとめて設定変更できるので、便利と感じるでしょう。

また、ストーリーエディターでは、「まずストーリーエディターを開いてテキストを入力する」という利用以外に、**「最初にキャンバス上でテキストを入力してからストーリーエディターを開いて作業する」**こともできます。すでに複数ページにネームのテキストを入力した後にフォントを変更したい時などは、ストーリーエディターを使ってみてください。

新規テキスト挿入方法について

「環境設定」→「新規テキスト挿入方法（103ページ手順**3**参照）」を「常に新規レイヤーを作成」に設定している場合、テキストごとにレイヤーが分かれます。

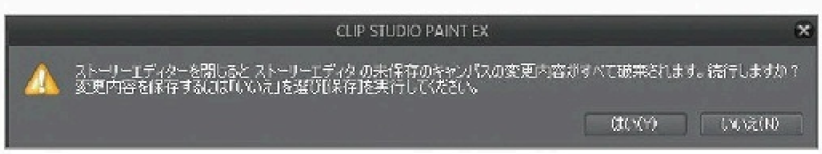
レイヤーの上下の順番は、作業によってはストーリーエディター上のテキストの並びとは揃わない場合がありますが、「ファイル」メニュー→「複数ページ書き出し」→「一括書き出し」で「テキストをファイルに書き出す」場合、テキストの順番はストーリーエディター通りになります。「新規テキスト挿入方法」を「既存のレイヤーに追加」に設定した場合は、全てのテキストはまとめて一枚のレイヤーになります。



テキストが分かれていたほうがいいか、まとまっていたほうがいいかは使い方や好みにもよるので、使いやすい方を選んでください。テキストレイヤーが全部一枚にまとまっていても、オブジェクトツールやテキストツールでテキストごとの移動操作やテキストの入力のし直しなどが可能です（106ページ参照）。

保存について

ストーリーエディターでの作業は、開いていないページも変更することができますが、それだけでは保存されていません。ストーリーエディターのタブを閉じる際には、**作品ファイル上で全ページの「保存」を忘れないように**お気をつけください。



時短度

Section 3-02

テキストとフキダシの基本を把握



摩耶薫子

「テキスト」ツールと「フキダシ」は密接な関係があります。「テキスト」ツールは、そのツールプロパティと環境設定によって挙動が変わってきます。

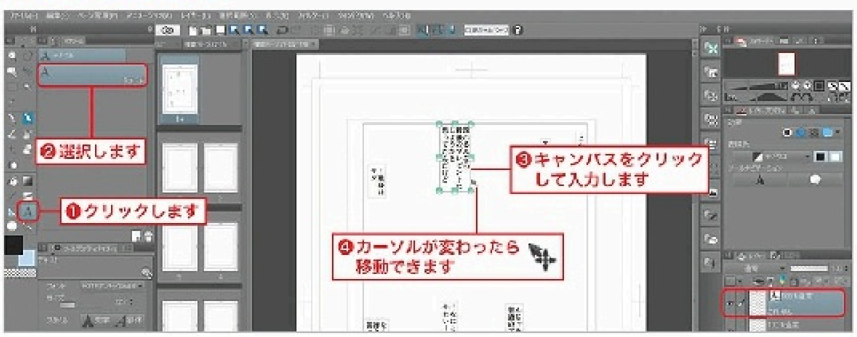
テキスト（ネーム）を入力してみよう

漫画のテキスト（ネーム）は、通常、数行の短文を複数キャンバスに配置することが多いです。まずは、試しにテキストツールで漫画のネームのようなテキストを幾つか入力してみてください。

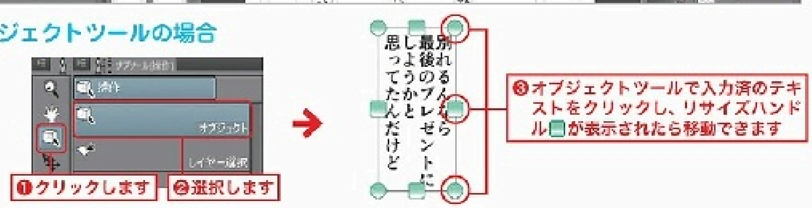
「テキスト」ツールを選択すると、自動的に日本語入力がオンの状態になります（22ページ参照）。キャンバス上で入力したい位置をクリックし、テキスト入力をします。

入力したテキストは、テキストツールでカーソルをテキストフレーム周辺に持ってきてカーソル形状が変わった状態か、「オブジェクト」ツールで移動させることができます。

テキストツールの場合



オブジェクトツールの場合



テキストのレイヤー構成について

複数に分かれたテキストを入力しても、「レイヤー」パレットのテキストレイヤーは一枚になっています。

ただし、これは「環境設定」（26ページ参照）や「テキスト」ツールのプロパティ、テキスト入力時のクリック位置などによって挙動が変わってくるものなので、レイヤーが何枚かに分かれることもあります。また、レイヤーが分かれているテキストと、同じレイヤーになっているテキストが混在している場合もあります。



「挿入位置を自動判別」でテキストのレイヤー構成を設定する

テキストツールの設定を**「挿入位置を自動判別」**にすると、入力済のテキストのそばに新しくテキストを入力した場合は同じレイヤーにまとまり、新しく入力したテキストが離れている場合は別レイヤーが作成されます。

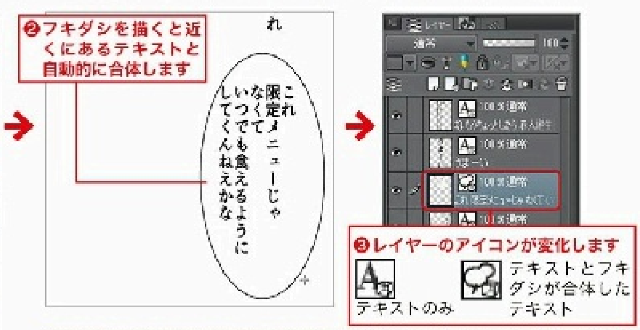
CLIP STUDIO PAINTの「テキスト」は、Ctrl＋E（下のレイヤーと結合）などで一枚のレイヤーにまとめることができ、切り取り（Ctrl＋X）＆別レイヤーを選択して貼り付け（Ctrl＋V）で分割できます。同じレイヤーにまとまっていても、「テキスト」ツールや「オブジェクト」ツールで、個別に移動させたり大きさを変更できます。



フキダシとテキストの関係

フキダシとテキストは、デフォルトではどちらかの近くにどちらかを作成すると**自動的に合体します**。また、テキストの上に「素材」パレットからフキダシ素材をドラッグしても合体します。フキダシと合体したテキストは、「レイヤー」パレットのアイコンが変化します。

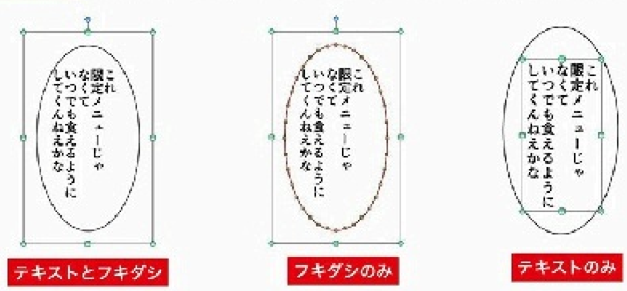




MEMO 自動的に合体させたくないときは、サブツール詳細（48ページ参照）で、フキダシツールを「フキダシ作成」→「描画位置のテキストに結合」のチェックを外した設定にします。

フキダシとテキストの操作

合体したフキダシとテキストは、「オブジェクト」ツールで**「テキストとフキダシ」「フキダシのみ」「テキストのみ」**の操作ができます。また、テキストツールでテキストの編集が可能です。

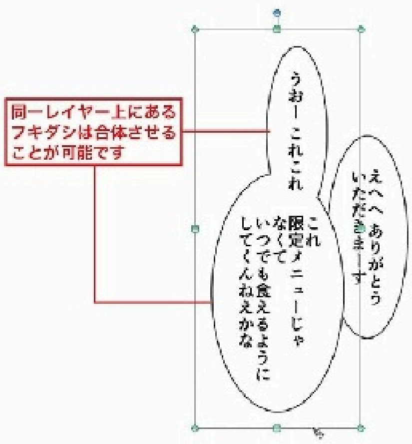


フキダシ同士を合体させる

同一レイヤー上のフキダシを合体させる

同一レイヤー上にあるフキダシは、**近接させると合体**します。

同一レイヤー上にあるテキストやフキダシを別レイヤーに分けたい場合は、分けたいフキダシを選択して「**切り取り**」、別レイヤーを選択して「**貼り付け**」ます。

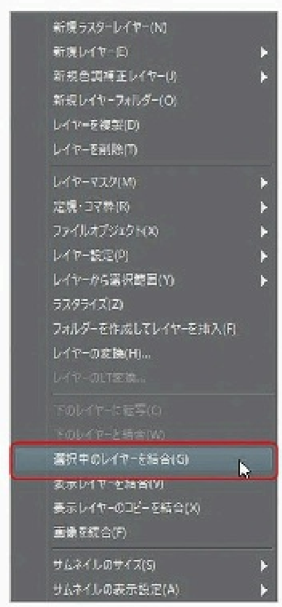




別レイヤーのフキダシを合体させる

別れているフキダシやテキストを同一レイヤーにしたい場合は、統合したいテキストやフキダシレイヤーを選択して、レイヤーメニューの**「選択中のレイヤーを結合」**を選択します。

レイヤーが連続している場合は、上にあるフキダシレイヤーを選択後、「下のレイヤーと結合（Ctrl＋E）」でも可能です。



他の種類のレイヤー（ラスターレイヤーなど）に注意

「テキスト」「フキダシ」「フキダシ付きテキスト」レイヤーは、**この3種類のレイヤー同士の場合のみ、「レイヤーの統合」をしても性質は変わらず**、統合前と同様の操作をすることができます。

他の種類のレイヤー（ラスターレイヤーなど）が統合するレイヤーに入っていると、テキストもフキダシもラスタライズされてしまい、**以後テキストやフキダシとしての操作はできなくなります**のでご注意ください。

時短度

Section 3-03 テキストとフキダシ操作の色々



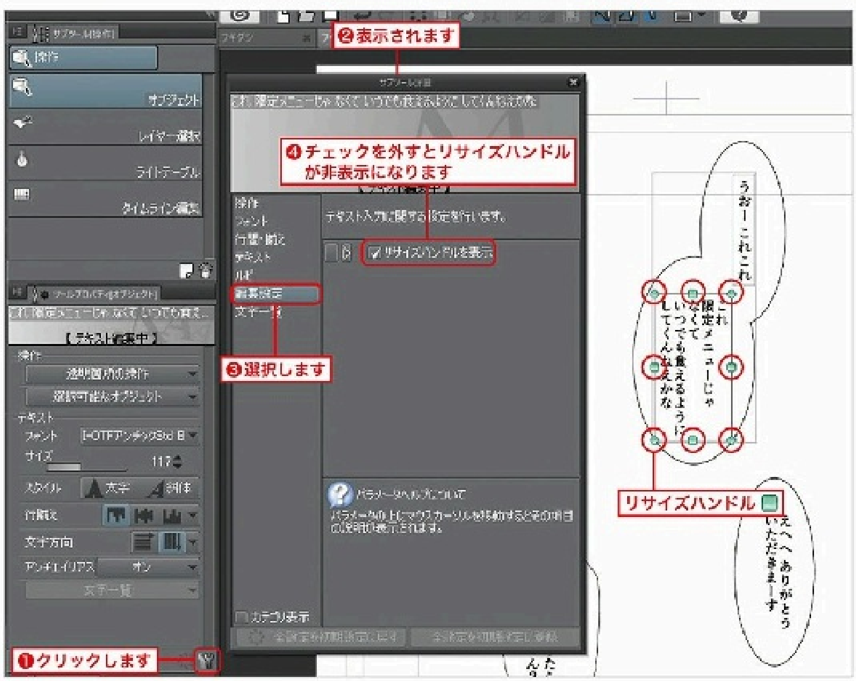
摩耶薫子

テキストやフキダシを操作する時のちょっとしたTIPSです。「フキダシ」はベクターの一種ですが「フキダシ」のみの機能や特徴があるので、それを使いこなせると作業の効率化ができます

テキストのリサイズハンドルを非表示にする

入力したテキストを「オブジェクト」ツールで選択すると、周りに**リサイズハンドルが表示**されます。

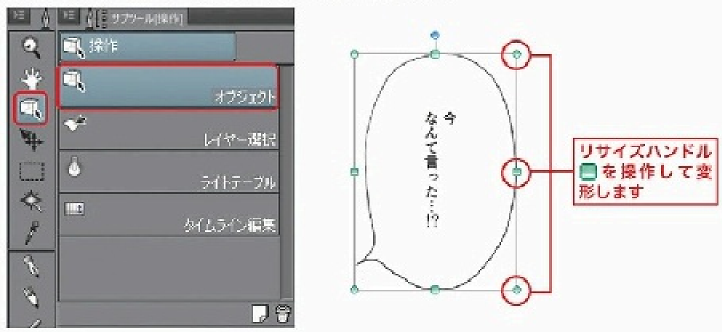
これをキャンバス上で操作すると、テキストサイズの変更ができます。誤操作でテキストサイズが変わってしまうのが嫌なときは、サブツール詳細で**「リサイズハンドルを表示」のチェックを外せばリサイズハンドルは非表示になり、うっかりテキストサイズが変わってしまう事故を防げます。**



テキストツールのサブツール詳細にも「リサイズハンドルを表示」の項目があり、このチェックを外したツールで入力したテキストは、最初からリサイズハンドルが非表示のテキストになります。

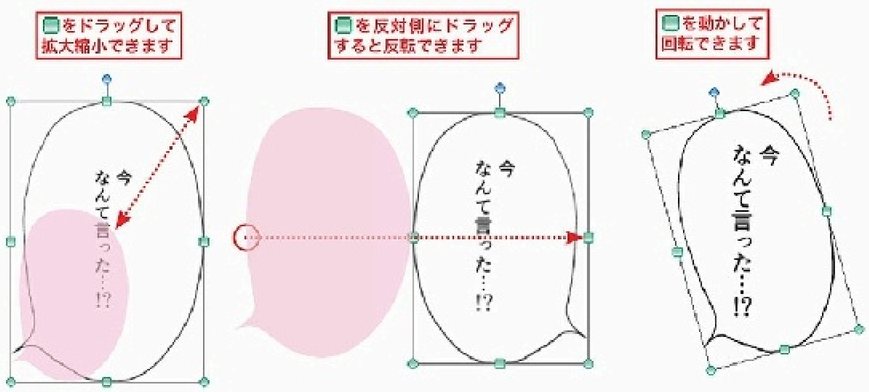
リサイズハンドルでフキダシを変形する

フキダシも**「オブジェクト」ツールで選択するとリサイズハンドルが表示されます。**フキダシは輪郭線がベクターなので、ベクターラインの操作で変形することもできますが（131ページ参照）、単純な変形ならこのリサイズハンドルで操作できます。

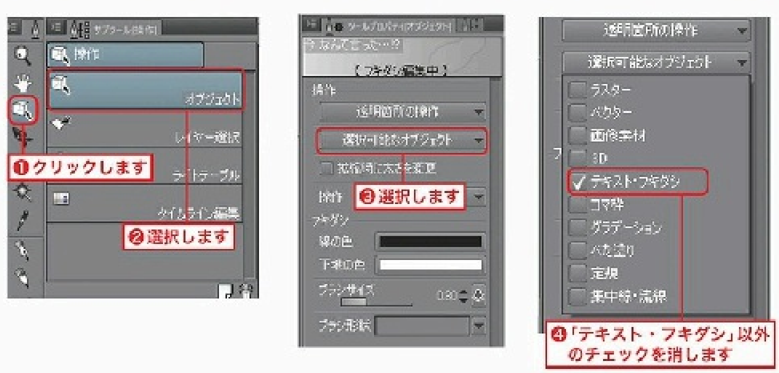


リサイズハンドルでは、拡大縮小だけでなく、回転や左右、上下反転もできます。

手書きのフキダシなど、同じものを複製して使う場合でも、**左右や上下反転すると印象が変わるので、いかにも「複製」という印象を避けられます。**



この時、「オブジェクトツール」の「ツールプロパティ」で**「選択可能なオブジェクト」を「テキスト・フキダシ」**だけにしておけば、**枠線や他のレイヤーを間違って動かしません。**

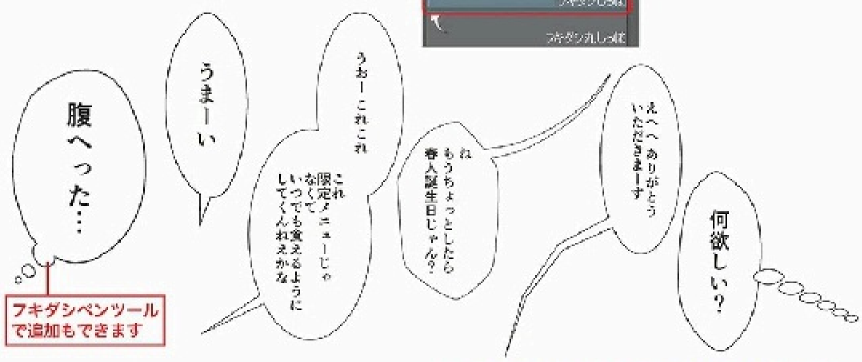


フキダシのしっぽを作る

フキダシの「しっぽ」は、**「フキダシしっぽ」ツール**でいつでもつけることができます。「曲げ方」の項目で「直線・折れ線・スプライン」を選択できます。また「丸しっぽ」のサブツールもあります。

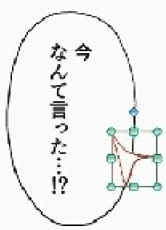






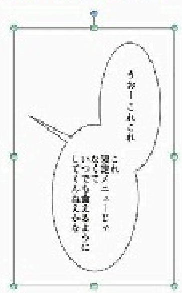
しっぽを操作する

「しっぽ」は、「オブジェクト」ツールで**独立して操作**できます。



しっぽをつけた後のフキダシを操作する

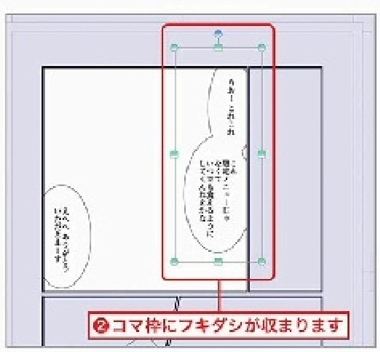
しっぽをつけた後でも、太さや長さ、位置や向きなどをいつでも変更することができます。もちろん**しっぽごとフキダシを操作**することもできます。

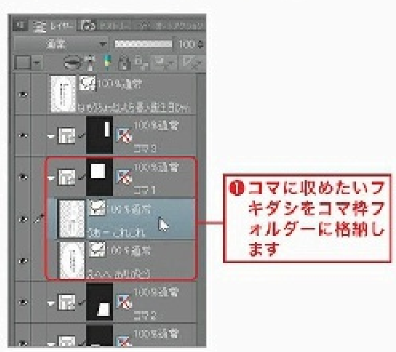


コマからはみ出さないようにフキダシを置く

フキダシをコマの中に収めたいとき、コマごとにフォルダー分けをするコマ枠フォルダーを使っている場合は、**収めたいフキダシレイヤーを該当のコマフォルダーに格納**します。

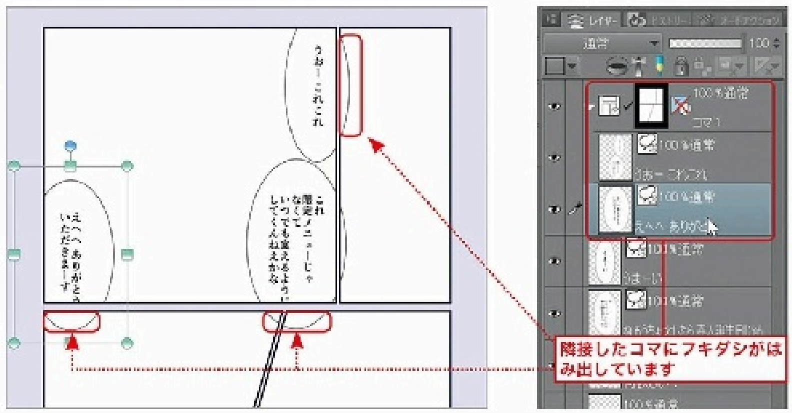
コマ枠フォルダーは**コマ外にはマスク**（69ページ参照）**がかかっている**ので、フキダシをコマ枠フォルダーに格納すれば、フキダシを移動させてもコマからははみ出しません。





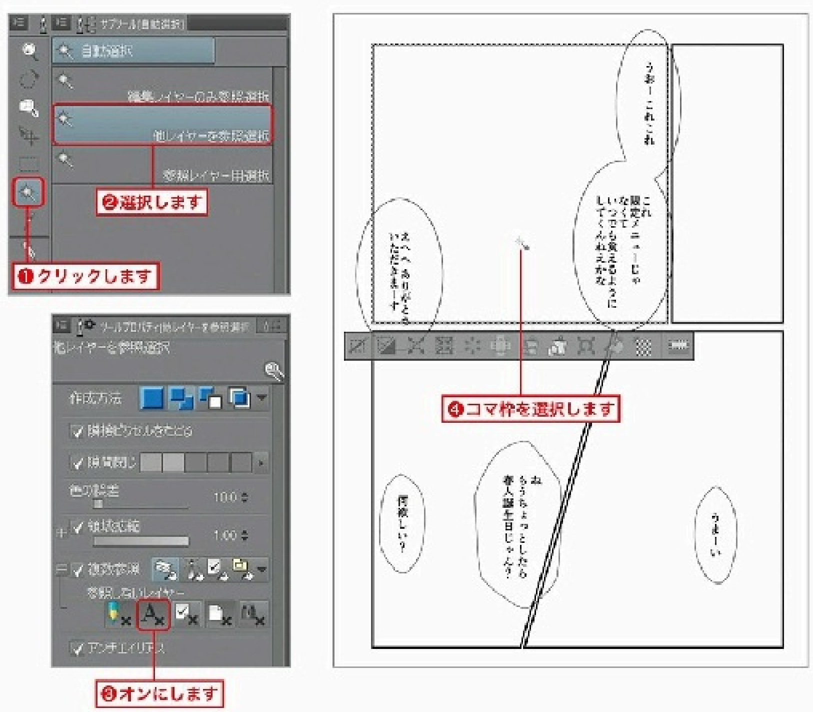
フキダシがはみ出る場合はフキダシにマスクをかける

コマごとにコマ枠フォルダーを使わず、すべてコマを1つのコマ枠フォルダーにしたり、枠線をラスタライズして1レイヤーにしている場合、フォルダーやレイヤーの下にフキダシを格納すると、隣り合ったコマにフキダシがはみ出してしまいます。



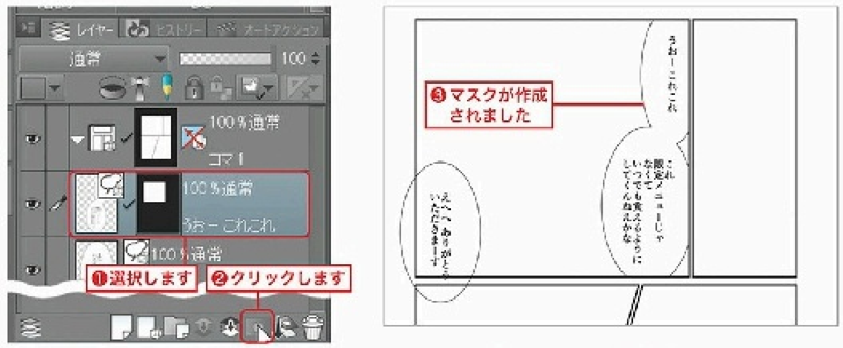
こんな時は**フキダシにマスクをかけてしまう**のが早いです。まず収めたいコマの内側を選択範囲にします。

この時「自動選択」ツールのツールプロパティで、「複数参照：参照しないレイヤー」の「文字を参照しない」をオンにしておくと、テキストだけでなくフキダシも参照しないので、フキダシを表示したままコマ内だけを選択できて手間が省けます。

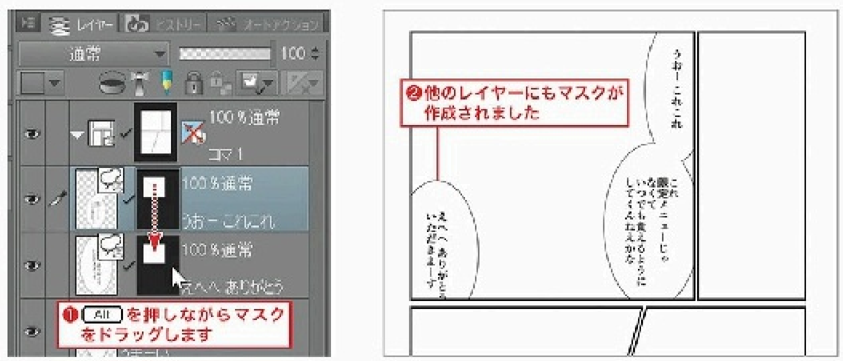


選択範囲が作成されたら、コマに収めたいフキダシレイヤーを選択して、「レイヤー」パレットの「**レイヤーマスクを作成**」アイコン■をクリックします。

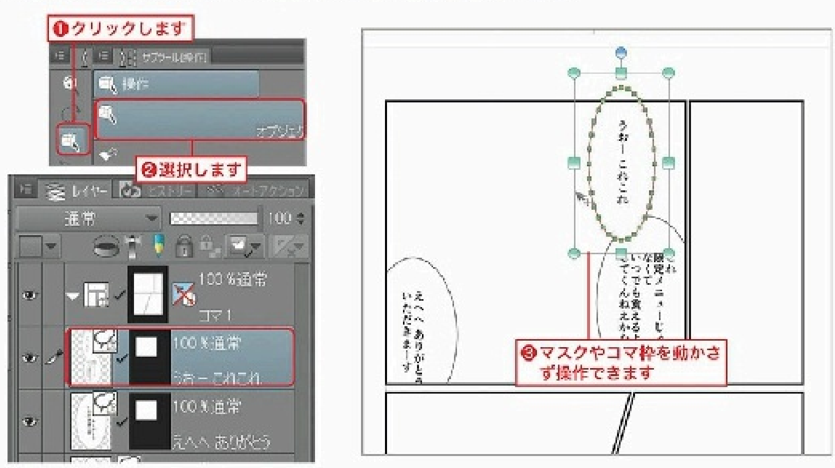
自動で選択範囲は解除され、選択範囲部分が表示されたマスクがレイヤーに作成されます。



同じコマに収めたいフキダシが他にもある場合は、マスクを複製してそのレイヤーにもマスクをかければOKです。マスクはマスクのサムネイルを Alt を押しながらドラッグすれば**複製して他のレイヤーにも作成する**ことができます。レイヤーマスクの編集は69ページも参照してください。



マスクがかかった状態でも、オブジェクトツールでフキダシやテキストを操作できます。コマ内に収めたまま、フキダシの位置や大きさなども変更できます。



時短度

Section 3-04 ブラシ形状の変更で線の種類を変える



ぶひぃ

少女漫画では枠線をドットにしたり、カケアミにする演出があります。ブラシ形状の変更で、これらを簡単に行えます。フキダシ・効果線・ベクターレイヤーにも使えて便利です

デフォルトのブラシ形状を利用する

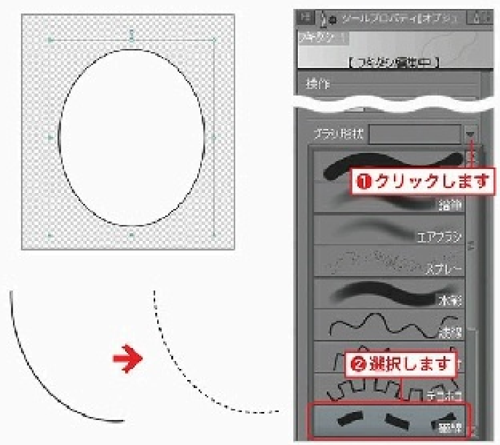
ここでは手順の例として、フキダシの線を、小声の表現で使う点線に変えてみます。

1 フキダシを描く

キャンバスにフキダシツールで適当に描画して、オブジェクトツールを選択し、編集可能な状態にします（107ページ参照）。

2 「破線」のブラシサイズを変更

「ツールプロパティ」パレットのブラシ形状の枠をクリックし、「破線」を選択します。いい感じの見え方になるよう、同じく「ツールプロパティ」パレットのブラシサイズを変更して終了です。

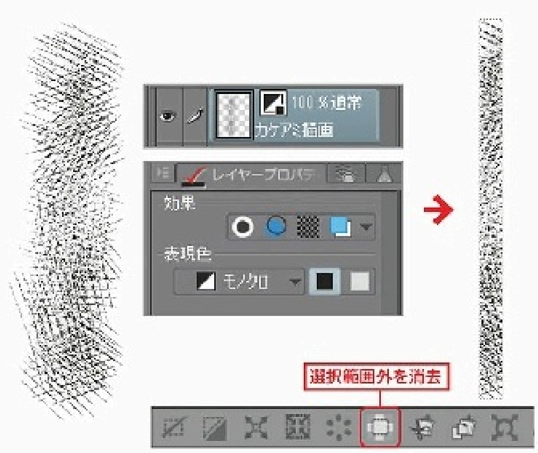


自作のブラシ形状を利用する

デフォルトで搭載されているブラシ形状以外に、自作の模様を登録し、フキダシや枠線に使用することもできます。**自作のブラシ形状を登録するには、一度オリジナルのサブツールを作る必要**があります。ここでは手順の例として、少女漫画によくあるカケアミの枠線を自作素材で表現してみます。

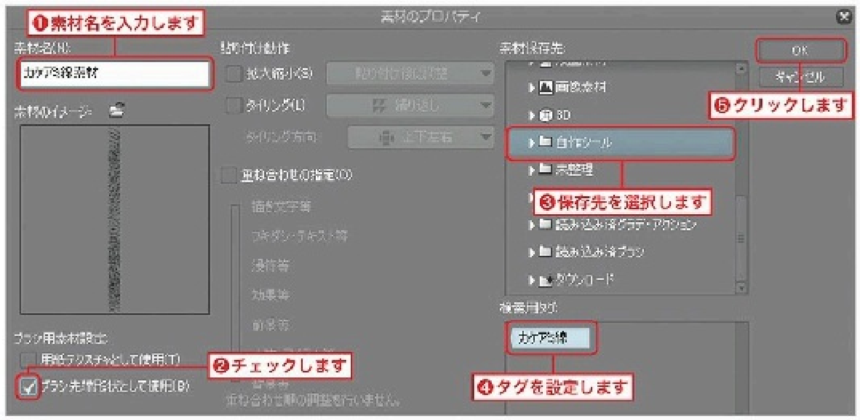
1 カケアミを描画する

プリセットの「商業誌用」などツールを頻繁に使う予定の新規ファイルを作成し、レイヤー表現色（56ページ参照）をモノクロ・黒のみにしたラスターレイヤーに、カケアミツールで描画します。
縦長の選択範囲を作り、選択範囲外を消去します（63ページ参照）。
モノクロ素材を作るときの詳細は222ページも参照してください。



2 素材登録する

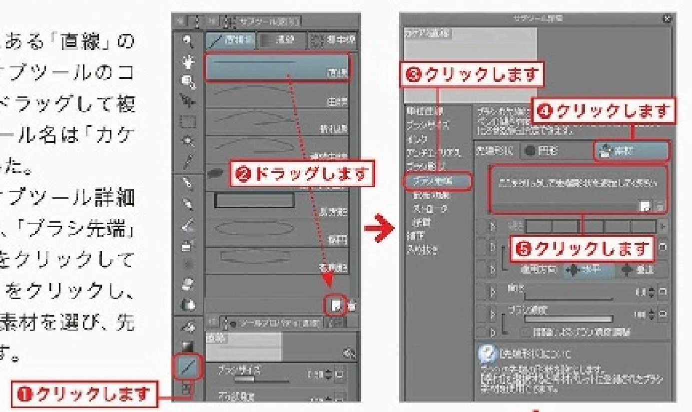
カケアミが描画されているレイヤーを選択し、「編集」メニュー→「素材登録」→「画像」を選択すると、「素材のプロパティ」が出ます。**「ブラシ先端形状として使用」にチェックを入れ**、素材名をわかりやすいものに変えます。今回は「カケアミ線素材」にしました。素材保存先やタグは見つけやすいよう編集し（29ページ参照）、「OK」をクリックします。



3 素材を使ってカスタムツールを作る

登録した素材を使って、カスタムツールを作ります。
ブラシ作成については222ページや249ページに別記されていますので、ここでは直線ツールをカスタムしたサブツールを作ります。

「直接描画」の中にある「直線」のサブツールを、「サブツールのコピーを作成」にドラッグして複製します。サブツール名は「カケアミ直線」としました。
カケアミ直線のサブツール詳細（48ページ参照）で、「ブラシ先端」→「素材」の「ここをクリックして先端形状を追加～」をクリックし、手順2で登録した素材を選び、先端形状に追加します。





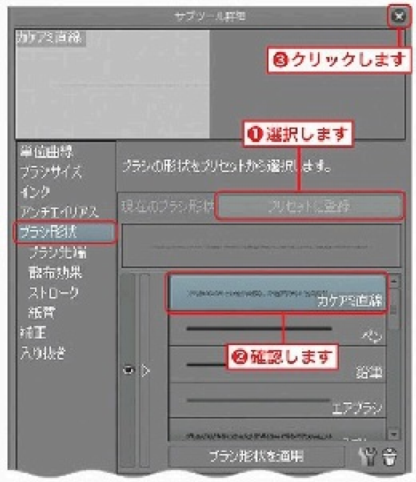
4 「リボン」にチェックを入れる

サブツール詳細の「ストローク」で、「リボン」にチェックを入れます。



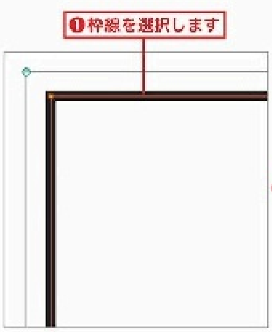
5 登録する

ブラシ形状の項目で「プリセットに登録」を選び、カケアミ直線が登録されたらサブツール詳細を閉じます。

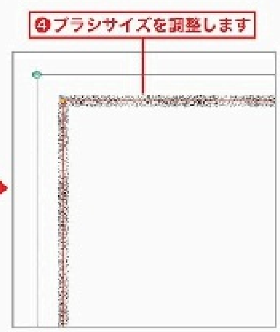


6 ブラシを適用させる

線の種類を変えたい枠線（コマ）をオブジェクトツールで選択し、「ツールプロパティ」パレットでブラシ形状を5で登録したものに変更します。いい感じになるようブラシサイズを変えて終了です。







POINT

「サブツール詳細」→「ブラシ形状」→「プリセットに登録」したあと、3で作ったカスタムサブツールは削除してもOKです。
ただし、2で「素材」パレットに登録した画像素材を削除すると、プリセットに登録したブラシ形状も消えてしまうので、注意しましょう。

POINT

ブラシ形状の変更は、フキダシ・枠・効果線・ベクターレイヤーなど、オブジェクトツールを使った編集なら大体使えます。

POINT

354ページのように、配布素材のブラシ形状も利用できます。

時短度

Section 3-05 テキスト入力の効率化と外字入力



摩耶薫子

テキスト入力時、フォントの選択を効率化する方法です。よく使うフォントのピックアップリストを作る方法やフォントやサイズ、字間などの設定をしたサブツールを作っておく方法があります

「フォントリスト」を使ってフォントを探しやすくしよう

テキストツールのフォントは、ツールプロパティで選択できます。パソコンにインストールされているフォントはどれも使用できますが、漫画に使うフォントはある程度限られているでしょう。

パソコンにインストールされているフォントが多いと目的のフォントを探すのも手間になってきます。フォントリストで簡単に選択できるようにしておきましょう。



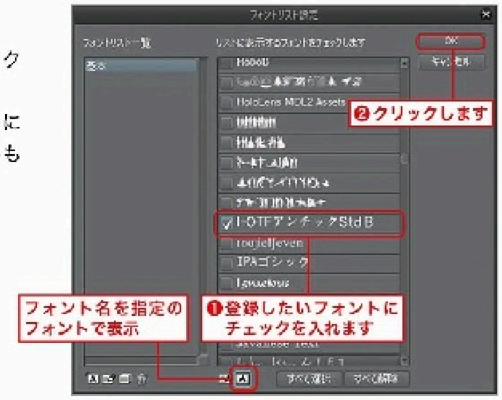
1 フォントリストの設定方法

「フォント」のプルダウンメニューの右下、歯車アイコンで「フォントリスト」を作ることができます。フォントリストは複数作成できます。



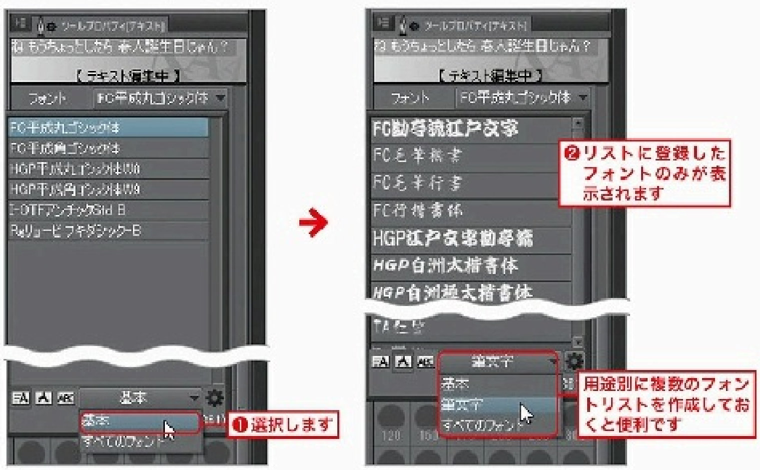
2 フォントを登録する

リストに登録したいフォントにチェックを入れ、「OK」をクリックします。「フォント名を指定のフォントで表示」にすると、フォントの選択がしやすいかもしれません。



3 フォントリストの使い方

テキストツールのツールプロパティの「フォント」最下部のプルダウンメニューから、作成したフォントリストを選択します。リストに登録したフォントのみが表示されるので、すぐに使いたいフォントを選択できます。数字のみ、漢字対応など、用途によって複数のフォントリストを作成しておくといいでしょう。



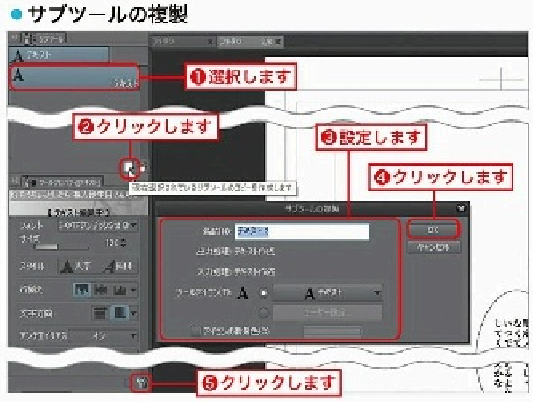
元のサブツールを複製してバリエーションを作る

デフォルトではテキストのサブツールは一種類ですが、これを複製してサブツール詳細の設定を変更し、初期値登録すると、用途に応じたサブツールを作れます。

用途ごとのサブツールを作っておけば、ストーリーエディターでフォントを一括変換（104ページ参照）する場合も簡単にできます（**EXのみ**）。

テキストツールは、**字間行間、ルビ、テキストの色**など様々な設定項目がありますが、**すべて一緒に登録できます。**

● **サブツールの複製**

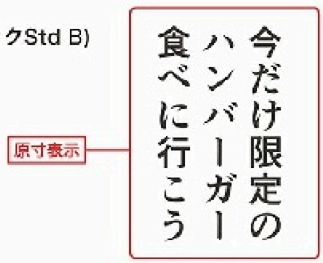


ネーム用基本フォントの設定

　CLIP STUDIO PAINT EX/PROの製品版には、特典としてコミックフォントの「イワタアンチック体B」が付属しています。パソコンにインストールすれば、フォント名で**「I-OTF アンチックStd B」**と表示されて使用できます（16ページ参照）。

　いわゆる「投稿サイズ」と呼ばれるB4サイズの原稿用紙（CLIP STUDIO PAINTのデフォルトプリセットで「**商業誌用**」）の場合、ネームのフォントサイズは**20Q**が一般的です。ptの場合は「14pt」が近い大きさです。**「商業誌用」ネームテキスト基本設定**は以下になります。

- **イワタアンチック体B(I-OTFアンチックStd B)**
- **20Q(14pt)**
- **行間125%**
- **縦書き**



「行間」は「サブツール詳細」の「行間・揃え」で「**パーセント指定**」に設定します。**125%**がバランスがよいでしょう。「編集設定」にある「**リサイズハンドルを表示」をオフ**にしておくと、うっかりハンドルを触ってフォントサイズが変わってしまう事故を防げます。





　一般的な同人誌サイズ・プリセットの「B5版 モノクロ（600dpi）」を選択した場合は、商業誌原稿の約80%に当たる**16Q**を標準にするといいでしょう。「pt」の場合は**11pt～12pt**が相当します。

> **MEMO**
> 級数のQはQuarter（¼）の頭文字で、1Q＝¼mmとなります。20Qで約5mmを一文字の目安にしましょう。
> 級数で設定するときは、環境設定の「定規・単位」を変更してから行います（24ページ参照）。

初期設定登録とロック

　設定をしたら、「サブツール詳細」の右下にある「**全設定を初期設定に登録**」をクリックし、初期設定に登録しておきます。後でフォントや大きさなどを変更した時も「ツールプロパティ」パレット右下の**「初期設定に戻す」アイコン**をクリックすると、登録した初期設定に戻すことができます。

また、ツールプロパティのサブツール名の右にあるスパナアイコンをクリックすると、現在のツールプロパティの設定をロックできます。この**「サブツールロック」**は、ロックされたサブツールのプロパティを変更しても、別のツールに持ち替えて次にこのツールを選択した際、ロック時の設定に自動で戻る機能です。

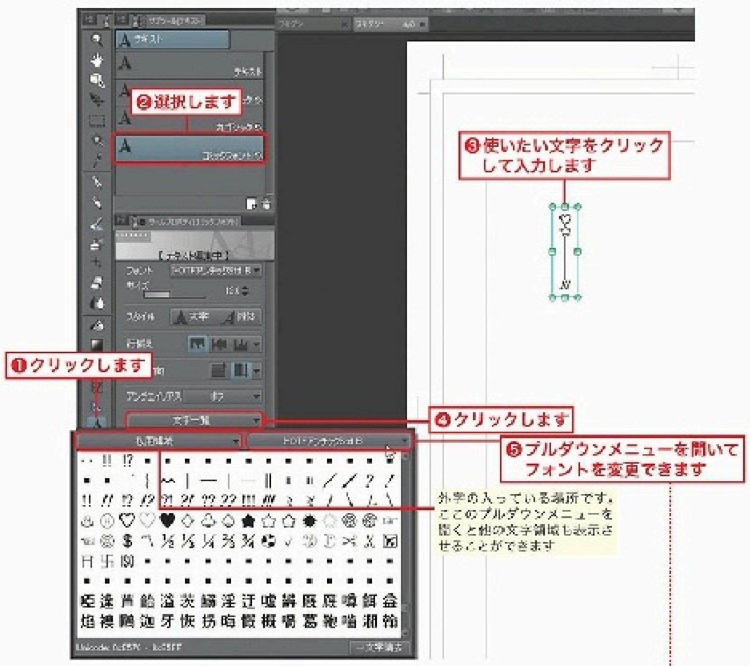
一時的に設定を変更しても、**次回使う時にはロック時の設定に戻っている**ので、よく使う設定でロックすると、作業効率を上げることができるでしょう。ロックアイコンをもう一度クリックするとロックをオフにできます。

外字の入力方法

外字を入力するにはテキストツールを選択して、キャンバスクリックで表示されるツールプロパティ下部の**「文字一覧」**の項目をクリックします。

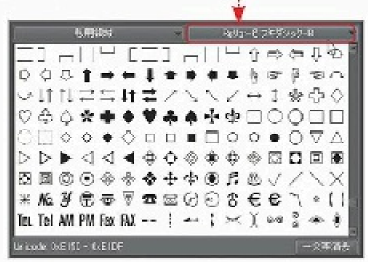
「文字一覧」で開いた文字パレットは、デフォルトで「私用領域」が表示されています。この**「私用領域」**が外字の入っている場所です。プルダウンメニューを開くと他の文字領域も表示できます。

また、この画面に表示されている分だけでなく、上下にスクロールさせると色々な外字が入っています。使いたい外字をクリックすれば、キャンバスに入力されます。



「I-OTFアンチックStd B」と表示されている部分で、他のフォントを選択することもできます。

他のフォントの外字もここから使用することができます。外字が入っていないフォントもありますが、面白い外字の入っているフォントもあるでしょう。「イワタアンチック体B」の詳しい使い方は次ページから解説しています。



Section 3-06

時短度

イワタアンチック体Bの外字でマンガならではの表現を！



おぐら☆なお

「CLIP STUDIO PAINT外字」を使えば、マンガならではのセリフの表現が簡単に実現できます！

マンガ的セリフの表現をイワタアンチック体Bで実現

CLIP STUDIO PAINTの追加素材「イワタアンチック体B」は、マンガでよく使われているアンチックの**かなとゴシックの漢字を組み合わせたフォント**で、マンガに不可欠な記号類も外字として含まれています。

これらの外字を使えば、マンガでよく使われる色々な役物だけでなく、通常のフォントでは困難な**マンガならではの表現**が比較的簡単に入力できます。

外字を表示する

テキストツールでの文字の入力や編集中は、ツールプロパティが「テキスト編集中」となります。「文字一覧」というアイコンをクリックすると文字の種類とフォント名と対応する文字のサンプルが表示されます（前ページ参照）。



通常は「CLIP STUDIO PAINT外字」「I-OTFアンチックStd B」と表示されています（表示されていない場合は、上の2つのプルダウンメニューから選択します）。文字の入力は、使いたい外字をクリックするだけです。入力中のテキストのカーソル位置に入力されます。

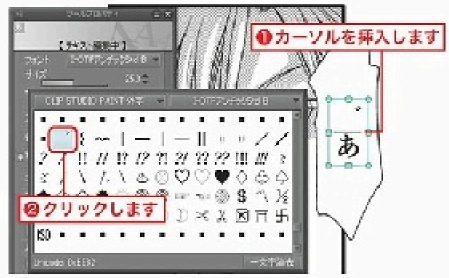
濁点の付かないかなに濁点をつける

マンガのセリフの中では、**本来濁点が付かない「かな」に濁点をつけるという表現**を使うことがあります。商業誌の場合は編集さんが入力してくれますが、自分で公開するWebコミックや同人誌では自力で作るしかありません。

そこでイワタアンチック体Bの「CLIP STUDIO PAINT外字」を使って入力してみましょう。

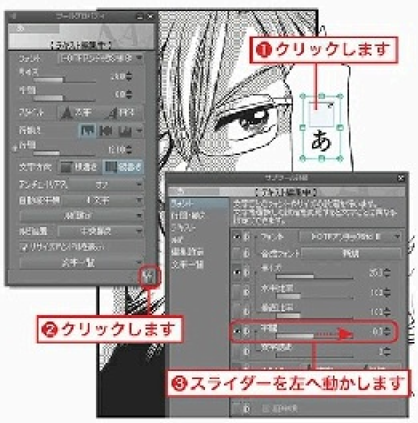
1 カーソルを置いて濁点をクリック

濁点付き「あ」を作ってみましょう。
「あ」の上または下にカーソルを置いて、「CLIP STUDIO PAINT 外字」を表示させます（121ページ参照）。濁点をクリックして入力します。カーソルは、図では上においていますが、下でも構いません。



2 「字間」を左側にスライドさせる

上側の文字を選択して「サブツール詳細」パレット→「フォント」→「字間」を左側にスライドさせます。



3 濁点が付く

「あ」と濁点がくっついて理想的な形になったら完成です。

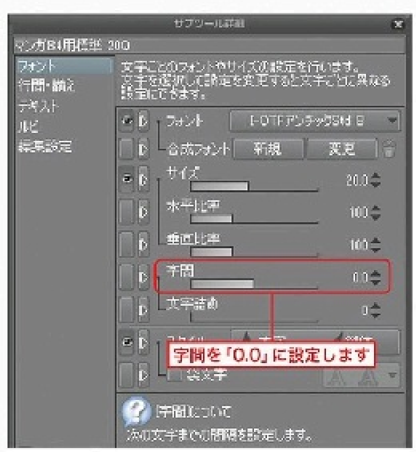


数文字分つながった特殊な長音符号を作る

通常の長音符号「ー」は1文字分ですが、数文字分つながった特殊な長音符号（音引き）を作ってみましょう。

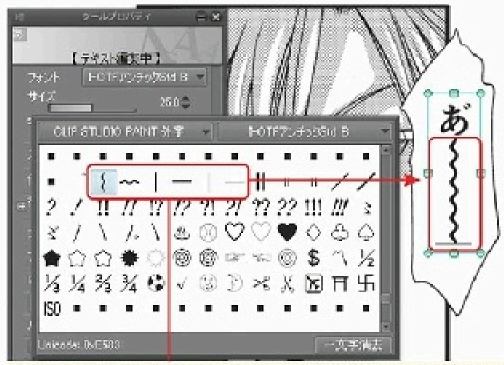
1 「字間」を0.0にする

「サブツール詳細」パレット→「フォント」→「字間」を確認します。「0.0」になっていることを確認してください。



2 好みの文字を選択する

「CLIP STUDIO PAINT 外字」を表示させ（121ページ参照）、3種（波線・直線太・直線細）の長音符号から好みの文字を複数回入力します。縦書き・横書きに合わせて選択します。
このフォントは隙間なくくっつくように設計されています。



この長音符号は複数回入力すれば文字間が開かずにつながります。文字方向に合わせて選択してください

感嘆符「！」と疑問符「？」を複数組み合わせた役物フォントを使う

感嘆符や疑問符を複数回連ねた「!!」や「!?」などのマンガでよく使われる役物フォントは、一般的なフォントではすぐに入力できませんが、「CLIP STUDIO PAINT 外字」には、よく使われる組み合わせが複数用意されています。

塗りや線の太さの違うハートマークや星マークなども用意されていますので、欲しい約物を簡単に入力することができます。



イワタアンチック体B以外のフォントでは……？

イワタアンチック体B以外のフォントで「!!」や「!?」を入力することはできるのでしょうか？「縦中横」の機能と「字間」の機能を使えば、1文字分のサイズで表現することが可能です。Windows標準のフォント「MS明朝」を使って半角で「！」を3つ連ねて入力してみました。

「自動縦中横」を３文字以上にして、「字間」をマイナスに調整します。



図では「斜体」をONにすることで「CLIP STUDIO PAINT外字」に搭載されていたような役物を表現することができました。

時短度 ▶▶

Section 3-07 内側がホワイトトーンで透けて見えるフキダシの作り方


ねぐら☆なお

素材に登録されているフキダシをカスタマイズして、フキダシの内側をホワイトトーン化する方法と、内側に白フチを入れる方法です

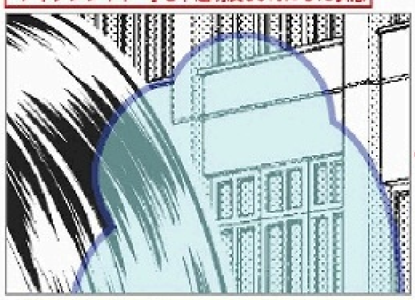
絵に重ねた時、透けて見えるフキダシを作る方法は？

絵を活かした形でフキダシを入れたい時には、アナログ原稿ではフキダシ線の内側にホワイトトーンを貼る方法が一般的です。

CLIP STUDIO PAINTではフキダシレイヤーの不透明度を下げて、レイヤープロパティの「効果」の「トーン」をオンにすることで下の絵が透けるようにできますが、この方法ではフキダシ線もトーン化されてしまうので、いい方法ではありません。

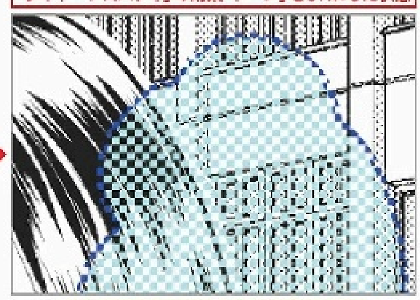
※説明のためフキダシのレイヤーカラーを変更しています

「フキダシレイヤー」を不透明度50%にした状態



表現色が中間色（グレー）でモノクロ原稿には不適切

「レイヤープロパティ」の効果「トーン」をONにした状態



フキダシ線もトーン化されてしまいます

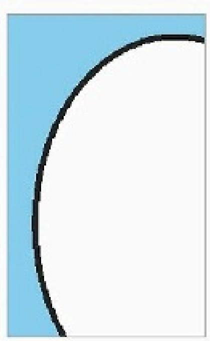
そこで、素材に登録されているフキダシの設定を変更して、**フキダシ線はくっきりとした黒で内側はホワイトトーンで絵が透けて見えるフキダシを作る**方法を見てみましょう。原理がわかれば、オリジナルのフキダシを作るときにもどの点に注意すればいいのかがわかります。

半透明フキダシの作成方法①　例：フキダシ「楕円_01」

素材から「楕円_01」をページに貼って、半透明フキダシにする方法を見てみます。内側の白の塗り部分のみをホワイトトーンにした、半透明フキダシを作ります。

1 表現色をグレーにする

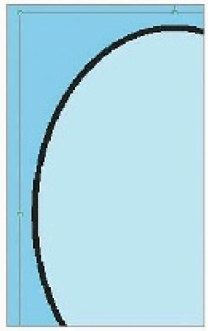
フキダシレイヤーの表現色をレイヤープロパティで「グレー」に変更します。





2 下地の不透明度を下げる

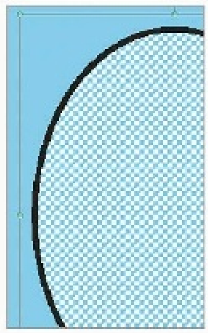
フキダシの編集モードに入り、「サブツール詳細」(48ページ参照)→「フキダシ」→「下地の不透明度」を下げます。ここでは50に変更しています。





3 「トーン」をオンにする

レイヤープロパティの効果の「トーン」をオンにします。





半透明吹き出しの作成方法②　例：フキダシ「縦雲_03」

次に素材から「縦雲_03」をページに貼って、半透明フキダシにする方法を見てみます。「楕円_01」では生じなかった問題点に注意が必要です。

1 フキダシ線がトーン状態に

前ページの「楕円_01」と同じ手順を踏むと、フキダシ線がトーン化されたようになっています。

2 小さな隙間が残ってしまう

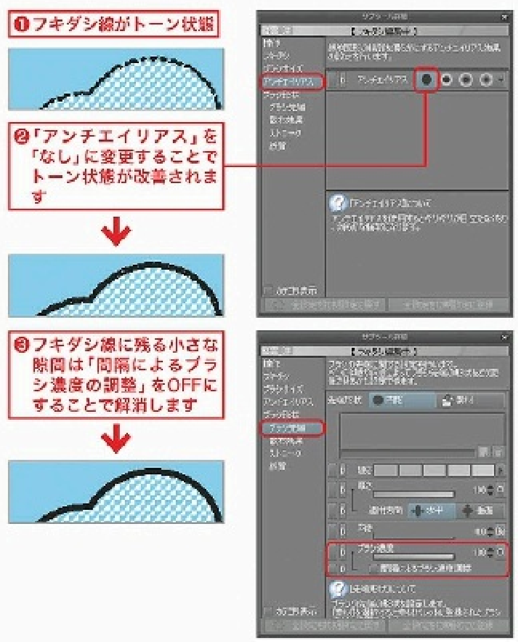
「サブツール詳細」→「アンチエイリアス」を一番左の「無し」に変更します。

しかしフキダシ線にまだ小さな隙間が残っています。

原因はブラシ濃度の「間隔によるブラシの濃度調整」です。

3 「間隔によるブラシ濃度調整」のチェックを外す

「ブラシ先端」→「ブラシ濃度」の「間隔によるブラシ濃度調整」のチェックが入っているので、これを外します。



MEMO

モノクロ原稿に貼ったフキダシの中には、カラー用の設定になっているものがあります。この様にフキダシ線が理想的な線にならない時は、サブツール詳細の各項目、とくに「ブラシ先端」をチェックしてみましょう。

内側に白い縁の入った半透明フキダシにする時は？

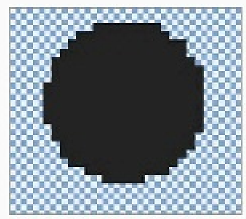
前ページまでの手法で、半透明のフキダシにすることができましたが、フキダシ線が絵に埋もれて目立ちません。そこで**フキダシ線に「白フチ」をつけたい**ところですが、レイヤープロパティの「フチ」機能を使うと、ホワイトトーンの部分が不透明の白塗りになってしまいます。

また、**「フチ」をつけたいのはフキダシの内側**だけという場合どうすればいいのでしょうか？

ここでも**「ブラシ先端」の設定を見直し**、カスタマイズすることで、近い解決方法を見つけることができます。

1 円状のブラシ先端を描く

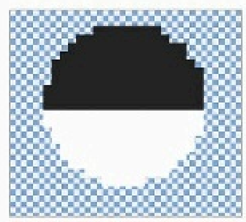
フキダシ線用のブラシ先端形状を作ります。
モノクロレイヤー上で、1.0mm～2.0mm程度のペン先を選びマウスクリックして、円状のブラシ先端を描きます。



モノクロレイヤー上で円状のブラシ先端を作成します

2 下半分を白色にする

ペン先の下半分を白にします。レイヤーの「透明ピクセルをロック」して、下半分を選択して白で塗り潰すのがてっとり早いでしょう。
ペンのサイズは色々と試してみてください。



下半分を白にします。サイズは色々試してみましょう

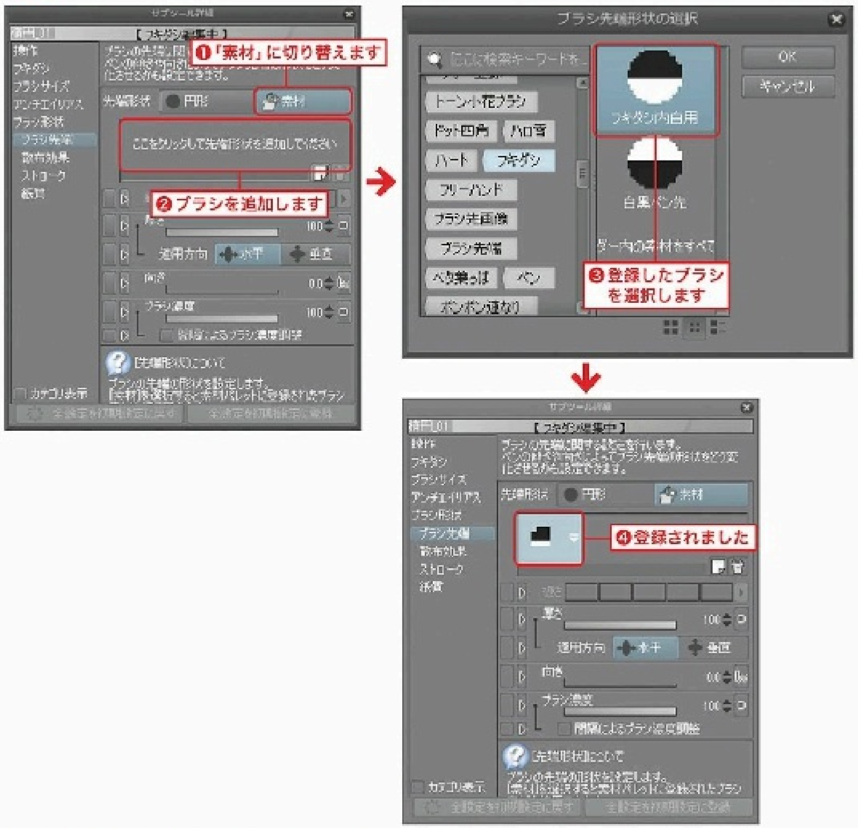
3 素材として登録する

シュリンク選択（63ページ参照）で**2**でできたブラシ先端を選択し「編集」メニュー→「素材登録」→「画像」を選びます。
「素材のプロパティ」画面で「ブラシ先端形状として使用」にチェックを入れて素材登録します。



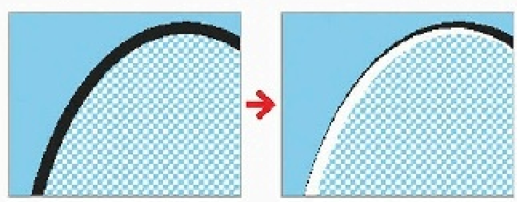
4 登録したブラシ先端を選択する

「楕円_01」のサブツール詳細から「ブラシ先端」を選び「先端形状」を「素材」に切り替えて、手順3で登録したブラシ先端を選択します。



5 フキダシの線が白黒になる

フキダシ線が黒一色から黒白のブラシに入れ替わります。しかし、図のように場所によって白黒の幅が異なっています。



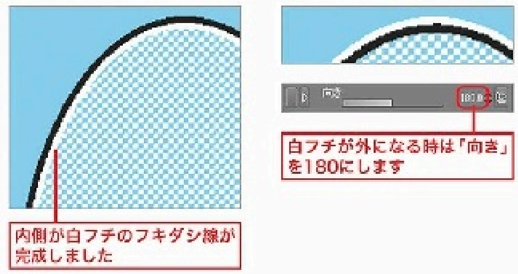
6 向きを変更する

ブラシ先端のストロークの「向き」が固定のために起こる現象なので、「サブツール詳細」→「ブラシ先端」→「向き」の「向き影響元設定」を「線の方向」に変更します。



7 完成

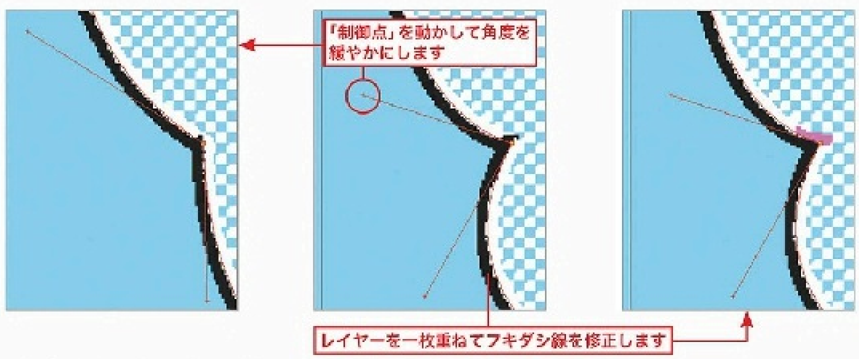
これで外側が黒・内側が白のフキダシ線に変わりました。
フキダシの種類によっては白黒が逆になる時があります。その場合は「向き」のスライダーを180.0に変更すれば入れ替わります。



鋭角のあるフキダシではうまくできないので調整が必要

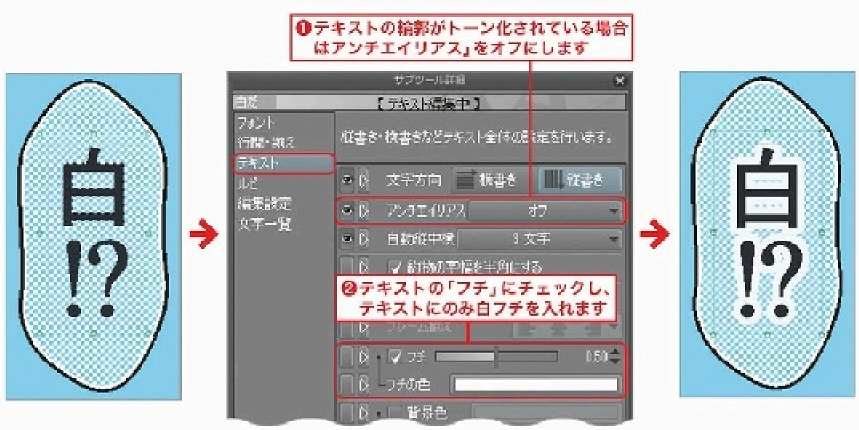
鋭角部分のあるフキダシでは、とんがった部分で表示が図のようになってしまいます。これは仕様上回避ができないので、**オブジェクトツールでフキダシ線の制御点を調整して角度を緩やかに**して目立たないようにするしかありません。

フキダシの形状を変更したくない場合は、ラスターレイヤーを一枚追加してフキダシ線の補正をしてください。



入力したテキストに白フチをつける時は？

テキスト付きの半透明フキダシの場合、**テキストにも白フチを**つけたほうが読みやすくなります。その場合は「テキスト」の「サブツール詳細」で「テキスト」→「フチ」をオンにします。テキストのエッジがにじんだようにみえる場合は「アンチエイリアス」がオンになっていますので、オフに切り替えましょう。



時短度 ▶▶ 🏃🏃🏃

Section 3-08 自作フキダシを素材化していつでも使えるようにする



たちばな 豊可

フキダシツールで描いた自作フキダシ。よく描くタイプのものは素材化しておきましょう。使用時にオブジェクトツール、つまみ・線幅修正ツールで加工してなじませることができます

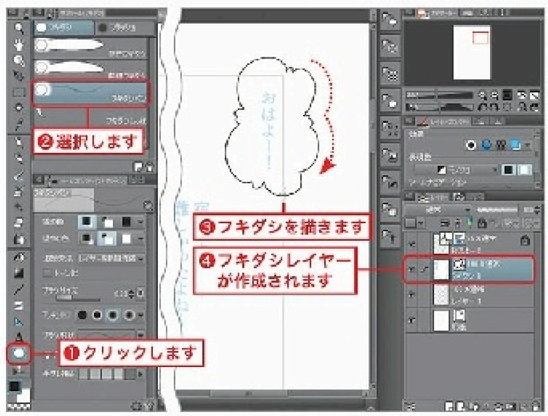
Step1「フキダシツール」で基本形を作成する

まずは、フキダシを作成します。「フキダシペン」は、他のペンやブラシ同様、カスタマイズが可能なので、お好みのフキダシペンを作成しておくとよいです。ペンの設定については48～52ページを参照してください。

また、以前に描いたものを**テキストだけ削除して登録**することもできます。テキストとフキダシの分離については、108ページを参照してください。

1 フキダシツールで描く

「テキストツール」の「サブツール：フキダシペン」を選択し、線を描くようにキャンバス上にフキダシを描くと、フキダシレイヤーが作成されます。



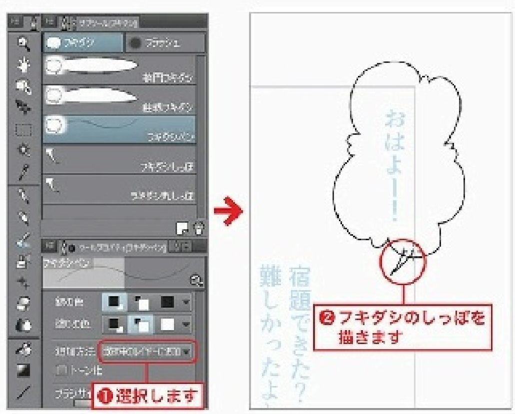
MEMO

フキダシの大きさを決めやすいように適当な文字を入力して下のレイヤーにおいています。

2 しっぽを描く

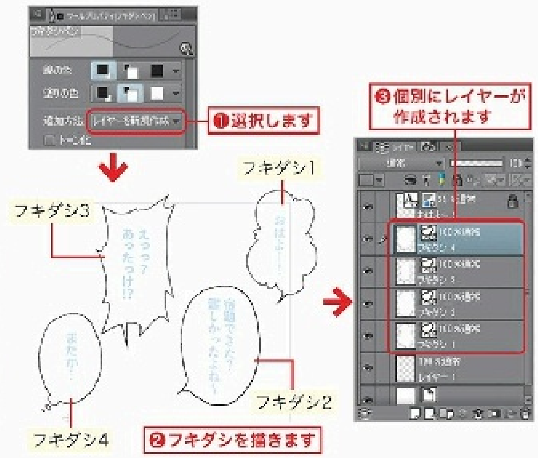
誰が話しているかを示すフキダシのしっぽは、**一筆で書かず、基本形に追加する**ように描きます。

「ツールプロパティ」パレットの「追加方法」を「選択中のレイヤーに追加」を選んでから描くことで、**後からしっぽだけの編集ができます**。



3 フキダシを追加する

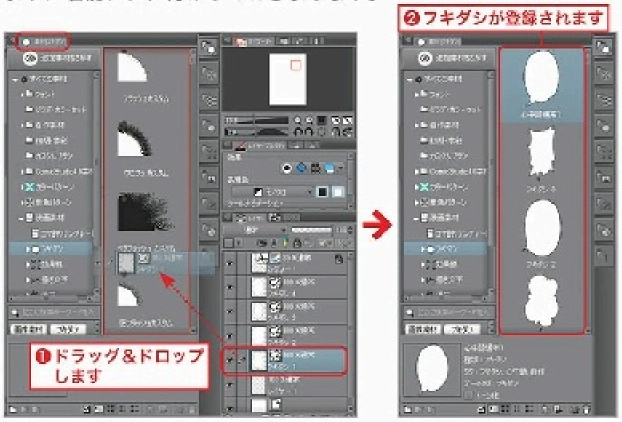
新しいフキダシを描く時は、「ツールプロパティ」パレットの「追加方法」で「レイヤーを新規作成」を選んで描きます。個別のレイヤーに描かないと個別に登録できません。



> **MEMO**
> **同じレイヤーに描いた場合**
> オブジェクトツールで選択し、1つずつ分離して別レイヤーに分けてください（108ページ参照）。

Step2 素材登録する

フキダシを描いたレイヤーを「レイヤー」パレットから「素材」パレットの任意のフォルダーにドラッグ＆ドロップして、**フキダシを素材登録**します。登録の際にフキダシ素材と分かるように名前、タグ付けしておきましょう。



> **MEMO**
> **素材の登録**
> 素材の登録については33〜35ページも参照してください。

Step3 フキダシ素材を使う

1 フキダシをドラック＆ドロップ

登録したフキダシ素材をキャンバス上にドラッグ＆ドロップします。例では、入力済みのテキストレイヤーに重ねて、テキストとフキダシを結合させました。

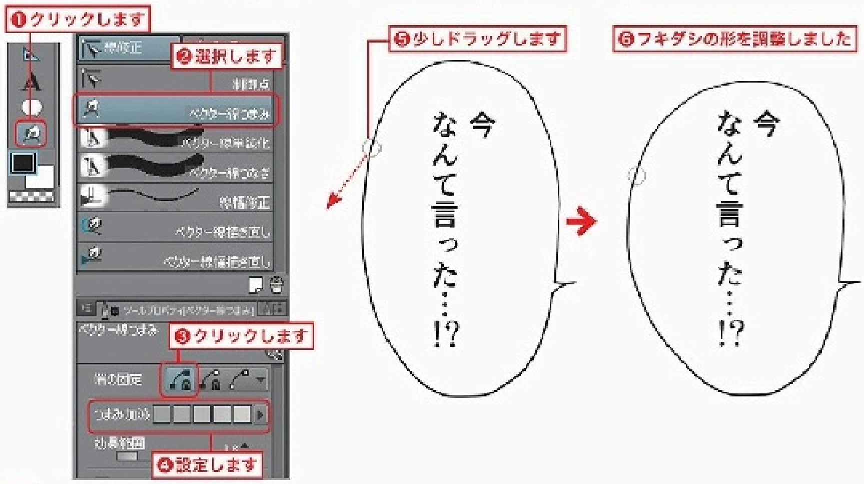


2 フキダシの形を変形する

「オブジェクトツール」でフキダシを選択し、「リサイズハンドル」で拡大縮小、自由変形します。110〜111ページを参照してください。

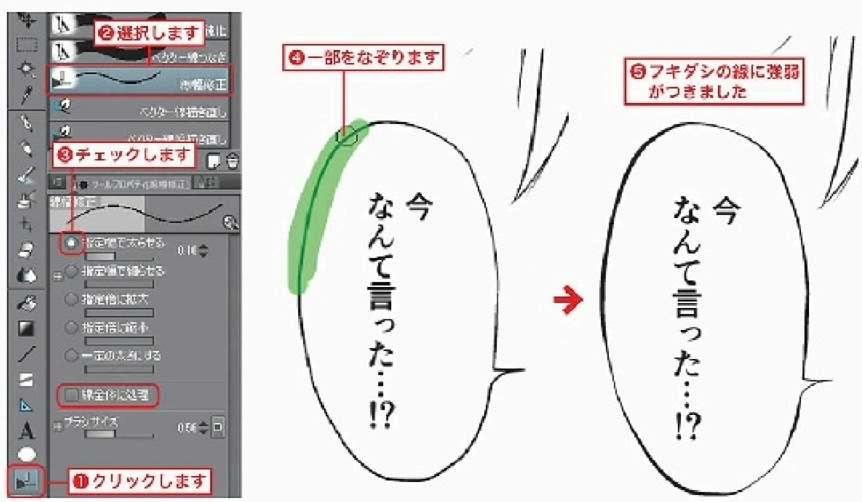
3 ベクター線つまみツールで調節

「線修正ツール」の「ベクター線つまみツール」で動かせます。
「ツールプロパティ」にて「端の固定」の「両端固定」を選んでドラッグします。「つまみ加減」を大きめに設定すると広い範囲が動きますので、うまく調整しましょう。



4 フキダシの線幅を変更する

「線修正ツール」の「線幅修正ツール」で線をなぞれば、線の太さを変えられます。「線全体に処理」のチェックを外して一部をなぞれば、強弱のある線に変えることもできます。詳しい補正の方法は140ページを参照してください。





MEMO

自作フキダシをたくさん作ろう

「フリーハンドで楕円を描く時に一回で決められない」「叫びフキダシのギザギザが上手くいかない」「だけど、既存の素材は自分の絵に合わない」という人は、自作フキダシをたくさん作ってストックしておくことをおすすめします。

時短度

Section 3-09

ファイルオブジェクトを使ったテキストの変形

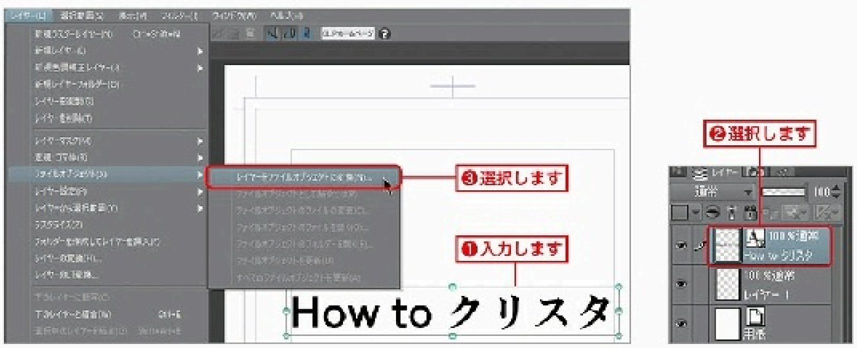


CLIP STUDIO PAINTのテキストレイヤーは、本書執筆時点（Ver.1.6.6）では、変形に対応していません。通常はレイヤーをラスタライズして変形させますが、ファイルオブジェクトを用いることで、テキストを再編集可能な状態で変形できます。

ファイルオブジェクトでテキストを変形する

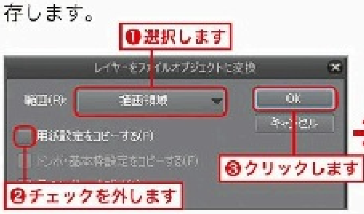
1 「レイヤーをファイルオブジェクトに変換」を選択

テキストを入力します。テキストレイヤーを選択し、「レイヤー」メニュー→「ファイルオブジェクト」→「レイヤーをファイルオブジェクトに変換」を選択します。



2 設定を保存する

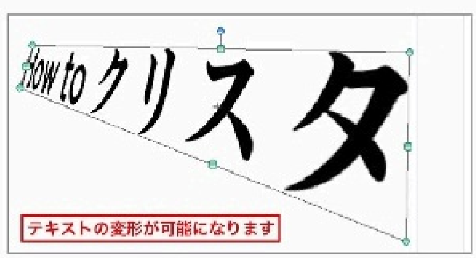
範囲を「描画領域」に設定、「用紙設定をコピーする」のチェックを外し、保存します。





3 テキストを変形できるようになる

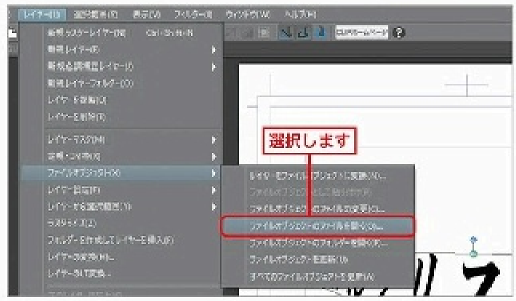
オブジェクトツールで画像素材レイヤーと同様の操作性で変形が行えます。



テキストを再編集する

1 「ファイルオブジェクトのファイルを開く」を選択

「レイヤー」メニュー→「ファイルオブジェクト」→「ファイルオブジェクトのファイルを開く」を選びます。



2 テキストのデータが開く

元のテキストレイヤーが入ったデータが開きます。



3 テキストを再編集する

このテキストを再編集し、保存します。メインの作業データに反映されます。



自動で反映されない場合は

自動で反映されない場合、「レイヤー」メニュー→「ファイルオブジェクト」→「ファイルオブジェクトを更新」を選び、更新します。



MEMO

この方法は「回転」「左右上下反転」「自由変形」のみで、メッシュ変形はラスタライズ後に行う必要があります。しかし大まかな回転変形であれば、ラスタライズが不要になるのでそれだけでもメリットは大きいと思います。上手く活用して役立てて下さい。

時短度

Section 3-10 境界効果（フチ）と投げなわ塗りを使ったフキダシ



たちばな

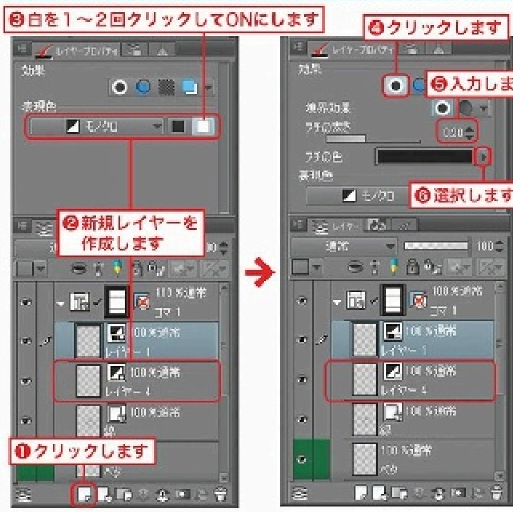
「投げなわ塗りツール」とレイヤー効果の「境界」を使い、線の太さがいつでも変えられて、後からしっぽなどの描き足しもできるラスターレイヤーのフキダシが簡単に描けます

フリーハンドでフキダシを描く

1 レイヤー効果：フチをONに

レイヤーを作成し、「レイヤープロパティ」パレットの「表現色」の「描画色・白のみ」に変更します。次に「効果：境界効果」をクリックし、「フチの太さ」にフキダシの線の太さを設定、「フチの色」に線の色を設定します。

ここでは、太さ0.2mm、線の色は黒にしました。フキダシを**描いた後でもこの設定は変更できます。**※図では、原稿用紙の基本設定がモノクロ：黒1色になっています。

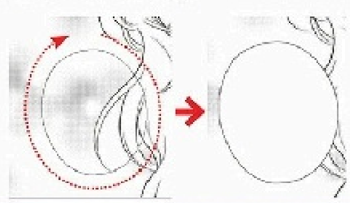


2 投げなわ塗りツールで描く

境界効果をONにしたレイヤーに、「投げなわ塗りツール」でフキダシの形を描きます。「投げなわ塗りツール」は「図形」ツールの「直接描画ツール」グループの中にあります。自分がよく使うサブツールに移動させてもよいです。詳しくは40ページを参照してください。

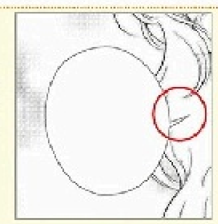


ツールを選んで、ぐるっと囲むように描きます。線と塗りつぶしが同時にできるので、フキダシが簡単に描けます。描画色は何を選んでいてもOKです。



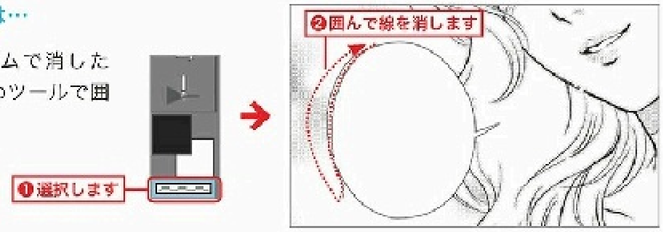
MEMO

一筆で描けなくても、丸を先に描いて、しっぽを後からつけ足すことができます。



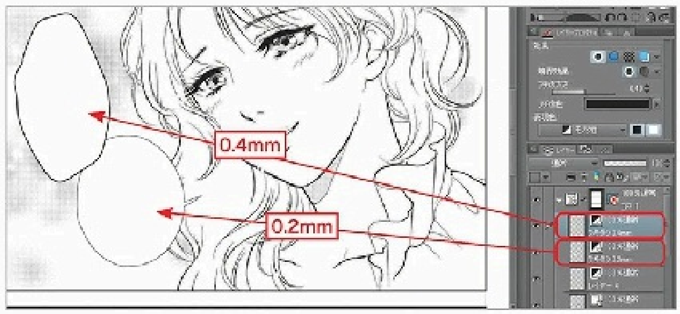
3 失敗した場合は…

失敗したら、消しゴムで消したり、透明色の投げなわツールで囲んで描き直せます。



4 太さを変更

レイヤー1枚ごとに同じ設定が適応されるので、既に作ったフキダシとは線の太さを変えたい場合は、別のレイヤーを作成してそこに描きます。



他の塗りツールも用意する

「投げなわ塗りツール」の他に**「長方形塗り」「角丸塗り」「楕円塗り」「折れ線塗り」なども準備しておくとさらに便利**です。例として「楕円塗りツール」の作り方を説明します。「図形」ツールの「直接描画ツール」グループの中の「楕円ツール」を選び、「サブツールのコピー」をクリックして、名前を「楕円塗り」とつけます。「ツールプロパティ」パレットの「線・塗り」の「塗り」ボタンをONにします。初期設定を登録したら完成です。



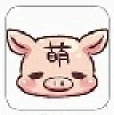
フチやレイヤーカラーを変更するといろんなフキダシを作成できます。





Column

サブツールをカスタムしよう！


ぶひぃ

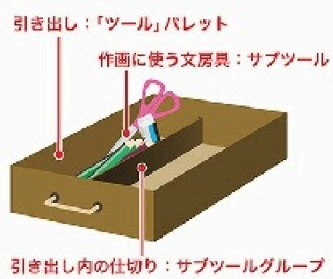
クリスタの特徴は、カスタムの自由度が非常に高いことです。自分好みのサブツールを作り、効率をアップさせましょう！

本書に繰り返し出てくるテクニックに**「サブツールのカスタム」**があります。
左右対称定規の活用（99ページ参照）、元のサブツールを複製してバリエーションを作る（118ページ参照）、他の塗りツールも用意する（135ページ参照）などです。

ベースとなるサブツールを複製し、名前を変更。「ツールプロパティ」パレットのスパナアイコンをクリックし、サブツール詳細（48ページ参照）**で設定を変更したら、初期値に登録する…という手順で作成**します。

41ページで解説しましたが、サブツールは現実の文房具にあたります。





自分好みの便利な文房具を自作し、ショートカットを割り振ることで、より効率化が望めます。
ショートカットの設定変更は「ファイル」メニュー（macOSでは「CLIP STUDIO PAINT」メニュー）の「ショートカット設定」で行います。
慣れてきたら修飾キーのツールシフト（27ページ参照）やTab-Mate Controller（331ページ参照）にも応用してみましょう。

なかでも**使用頻度の高い「オブジェクトツール」は、用途に応じてカスタムしたサブツールを作るのがおすすめ**です。用途別に設定のチェックを変えればOK。とっても簡単です。



画像素材レイヤーの活用（278ページ参照）では、画像素材レイヤー専用のオブジェクトツールの作り方が載っています。こちらを参考にサブツールをカスタムしてみましょう。

> **POINT**
> **オブジェクトツール初期設定**
> ショートカット：O
> 修飾キーのツールシフト：Ctrl

Part 4

人物線画とベタの時短テクニック

人物やベタ表現の描画に便利なテクニックを集めました。
ベクターレイヤーや新規ウィンドウなど、背景線画で活躍するテクニックも多数あります。使いこなして時短に繋げましょう。

![時短度]

Section 4-01 ナビゲーターの代わりに新規ウィンドウを表示


K36

ナビゲーターの代わりに新規ウィンドウを表示し、イラストの全体や雰囲気を把握しながら作業をします。ショートカットキーを使用する人には、とくにおすすめの方法です

ナビゲーターの赤枠が邪魔に感じるときは……

ナビゲーター（「ウィンドウ」メニュー→「ナビゲーター」）はキャンバスの表示を管理するもので、キャンバスの拡大縮小や回転、反転などを行うことができます。

現在キャンバスで表示している領域は、ナビゲーター上で赤枠で囲まれています。この赤枠をドラッグすることで表示領域を移動させることができます。しかし、イラスト全体の雰囲気を把握しながら作業を進める場合、この赤枠が視覚的に邪魔になることもあります。



新規ウィンドウをナビゲーターの代わりにする

キャンバスの新規ウィンドウを作成し、これを**ナビゲーターの代わりに使う**ことができます。赤枠が表示されないので全体の雰囲気を掴みやすくなります。ナビゲーターは表示の操作が行えて便利ですが、キャンバスを２枚並べる方法でもショートカットを使えば同様に拡大縮小／回転／反転が簡単に行えます。

新規ウィンドウをナビゲータのように表示する

1 新規ウィンドウを作成

作成中のキャンバスを開いた状態で、「ウィンドウ」メニュー→「キャンバス」→「新規ウィンドウ」で新規ウィンドウを作成します。



2 並べて表示する

そのままメニューの「ウィンドウ」メニュー→「キャンバス」→「並べて表示」を選択します。



MEMO

キャンバスタブをドラッグしてウィンドウを2つ並べる方法もあります。



MEMO

サブモニタに表示

マルチモニタ環境なら、サブモニタに表示してもよいでしょう。

3 調整する

任意のサイズにウィンドウの大きさを調整し、ナビゲーター代わりにするウィンドウの方は、キャンバス全体を表示します。



4 ナビゲーターのように使う

同じキャンバスが2枚表示されている状態なので、どちらに描き込んでも反映されます。
作業用ウィンドウ（ここでは左）で拡大しても、ナビゲーター用ウィンドウ（右）では全体が表示されているので、雰囲気を掴みながら作業をすることができます。



MEMO

ショートカットキーを使わない場合でも、コマンドバーに表示の操作を入れてしまえば問題ありません。コマンドバーのカスタムについては42ページを参照してください。

Section 4-02

ブラシの描き味を簡単に変える


中山たかひろ

ペン、ブラシツールは各ツールの中で長時間使用する重要なツールです。描き味を「サブツール詳細」パレットの「補正」カテゴリから簡単に変更できます



描き味が調整できる「補正カテゴリ」

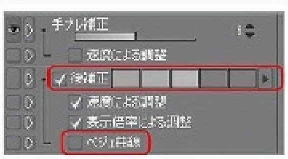
「サブツール詳細」パレット（48ページ参照）の「補正」にはペンタッチを補正する方法を設定できます。

手ブレ補正と後補正

「手ブレ補正」は**線を補正してから描画**します。「後補正」は**線を描画したあとに補正**します。どちらも線が曲がってしまっても滑らかな線を描画することが可能です。

「ベジェ曲線」のオンとオフ

「後補正」をオンにして**「ベジェ曲線」をオン**にすると、オフの状態と比較してやや強めに補正がかかり、**オフの状態と比較してやや硬い線**になります。また**「ベジェ曲線」がオフ**の場合は、緩やかな線などには緩やかに補正が加わり、描画方向が大きく変わる線はやや鋭角気味に補正される傾向があります。







下図は同じ下描きを使用し、ベジェ曲線がオンの状態とオフの状態で描いた画像です。

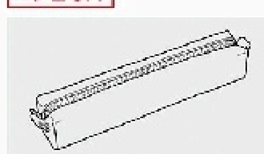
線の向きに関わらず**均一に補正を掛けたい場合は「ベジェ曲線」をオン**にし、線の方向に応じて線を補正するなど、**メリハリのある線を引きたい場合はオフ**にするとよいでしょう。

ベジェON



ベジェ曲線がオンの場合は線全体に均一に補正が入るため、線全体がやや固い印象になる場合が多い

ベジェOFF



オフの場合は長い線は緩やかな補正になり、鋭角な線はやや尖った補正になる場合が多い

MEMO

補正機能について

「手ブレ補正」や「後補正」は数値を上げることで線を直す度合いが強くなり、自分で描いた線とはやや異なる線が描画されます。ツールに手助けしてもらうことに抵抗を感じる人もいるかもしれませんが、紙とペンタブレットの材質の違いなど上手く描けない場合もあります。そのような場合は積極的にソフトウェアの機能を利用するとよいでしょう。

時短度

Section
4-03 シャープな先端の髪の毛を描き足す


ぶひぃ

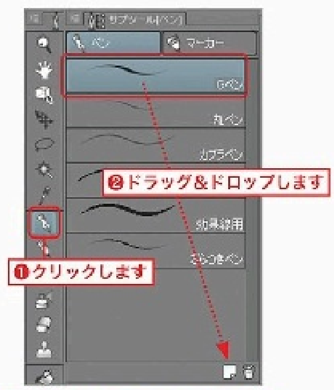
境界効果でフチをつけると先端が丸くなりますが、この方法なら先端をシャープにさせることができます

髪の毛追加用のサブツールを自作する

ツヤベタで使うサブツールを複製＆カスタマイズするのがおすすめです。ここではデフォルトのGペンをカスタムし、ツールを自作してみます。

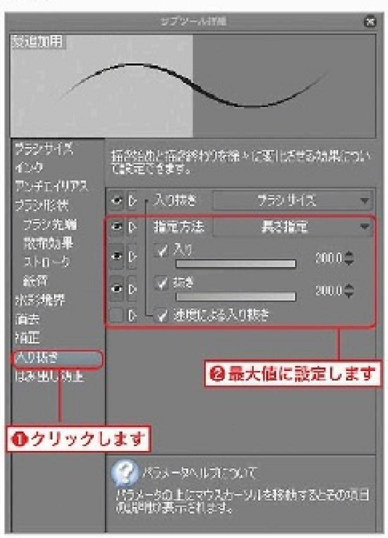
1 サブツールを作成する

Gペンを「サブツール」パレットの「サブツールのコピーを作成」にドラッグし、名前を「髪追加用」などわかりやすくしたサブツールを作ります。
また、手順3の「水彩境界」は、選択中のレイヤー表現色（56ページ参照）がモノクロだと設定できません。レイヤー表現色がカラーかグレーのレイヤーを選択しておきます。



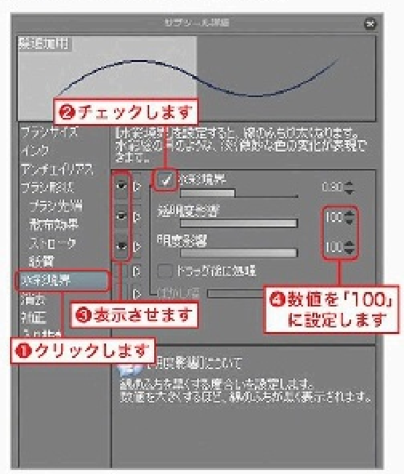
2 入り抜きを最大にする

サブツール詳細（48ページ参照）で入り抜きを最大にし、ツヤベタしやすい設定にします。



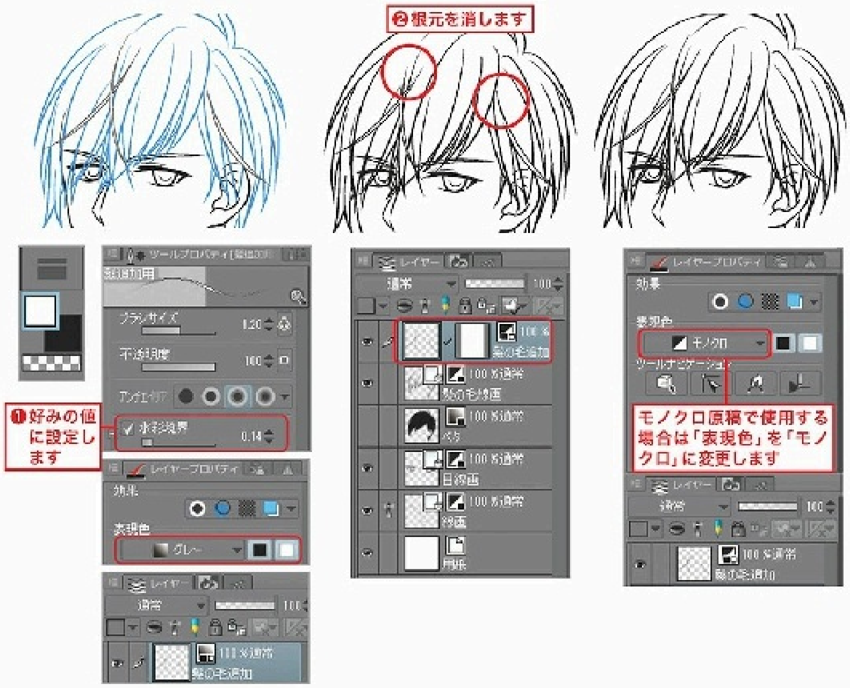
3 「水彩境界」の設定をする

サブツール詳細の「水彩境界」で「水彩境界」と「透明度影響」「明度影響」に目玉とチェックをつけます。「透明度影響」と「明度影響」をともに最大（100）にします（※項目の表示切替は51ページ参照ください）。



4 描画する

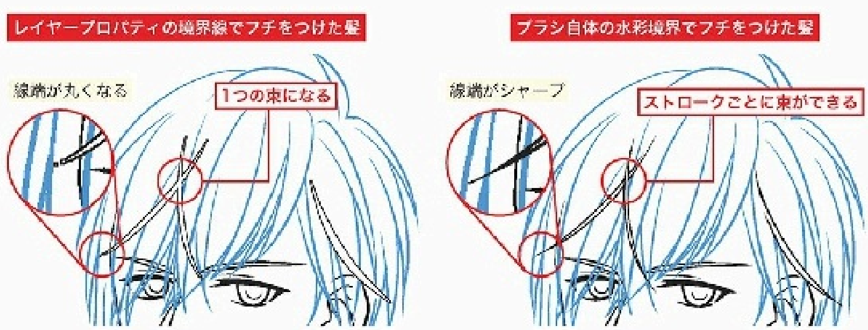
レイヤー表現色（56ページ参照）がカラーかグレーのレイヤーに、**メインカラー白、サブカラー黒で描画**します。「ツールプロパティ」パレットの「水彩境界」の値が低いと黒フチが細くなります。不要な部分をレイヤーマスク（69ページ参照）や消しゴムで消せば完成です。モノクロ漫画で使う場合は、描画後にレイヤー表現色をモノクロに変更します。



境界効果（フチ）との違い

次ページの「フチを使った髪の毛」とは、いくつか違いがあります。

レイヤープロパティでフチをつける方法ではフチの先端が丸くなりますが、１枚のレイヤーで髪の束を描き込めます。本項目のツールの水彩境界を使う方法は、**先端がシャープになりますが、１ストロークで１つの束になります**。場合によって使い分けましょう。



時短度

Section 4-04

細かい線を素早く描く


中山たかひろ

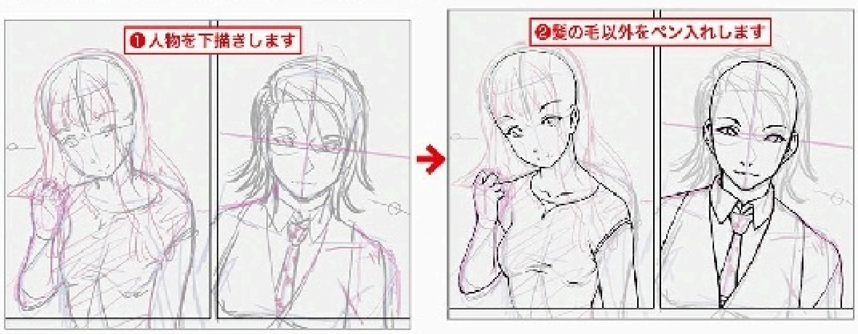
「境界効果」を使用すると、細かい線を素早く描くことができます。細かい髪の毛や幾何学模様なども描くことができるので、ぜひ試してみてください

「境界効果」を使用して髪を描く

「境界効果」を使用すると細かい髪などを簡単に描くことができます。普段と違う描き方ができるので、「作風が合わないかも…」と思われた方も一度試してみると意外な発見があるかもしれません。

1 下描きし、ペン入れする

人物を下描きし、髪以外の部分をペン入れします。



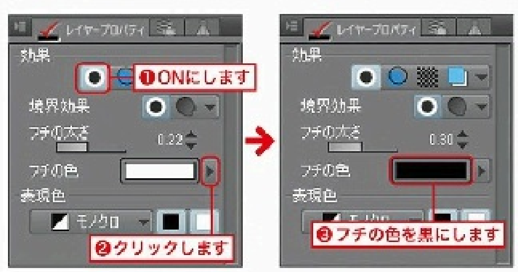
2 髪レイヤーを作る

髪をペン入れするために新規レイヤーを作成し、レイヤー名を「髪」と入力します。



3 設定する

「レイヤープロパティ」パレットの「境界効果」をオンにします。「フチの色」項目の右側にある▶ボタンをクリックすると「色の設定」ダイアログが表示されますので、黒色を選択し「OK」ボタンをクリックします。



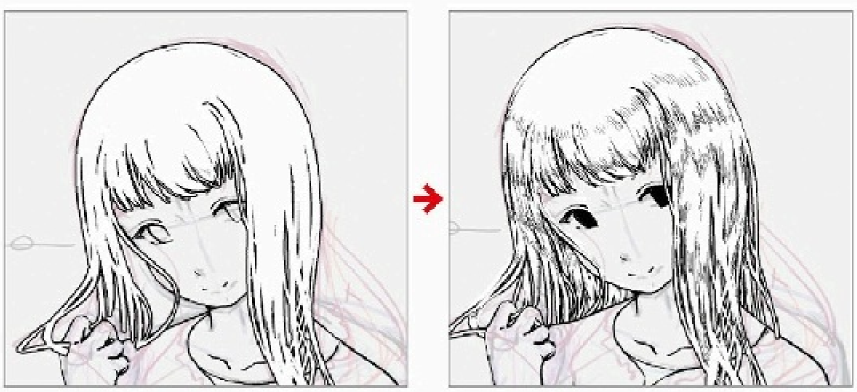
4 描画色「白」で描く

サブ描画色を「白」に変更し、キャンバスに描画を行うと、**白で描いた部分に黒色のフチが付きます。**「境界効果」は白フチなどがつけられる機能です。この機能を応用し、フチの色を黒色に変更し、描画色を白色に変更して描画すると白色で描いた部分に対して黒色のフチが付き、髪の毛一本一本を描くようなイメージで描画を行うことができます。



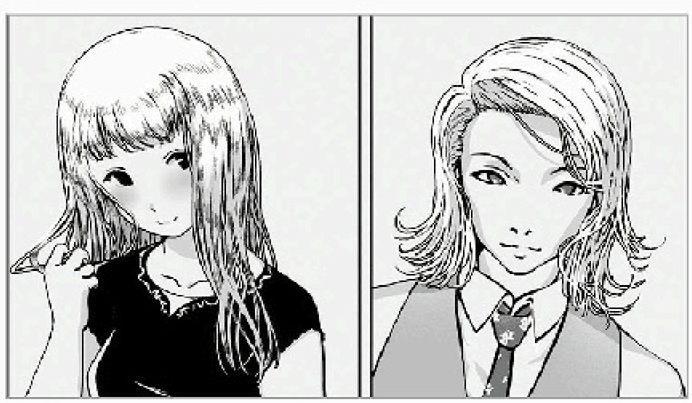
5 細かいタッチを加える

透明色で細く消すことで消した部分にも黒色のフチが付きますので、細かいペンタッチを加えることも可能です。



6 完成

最後に仕上げ処理を行い、完成です。

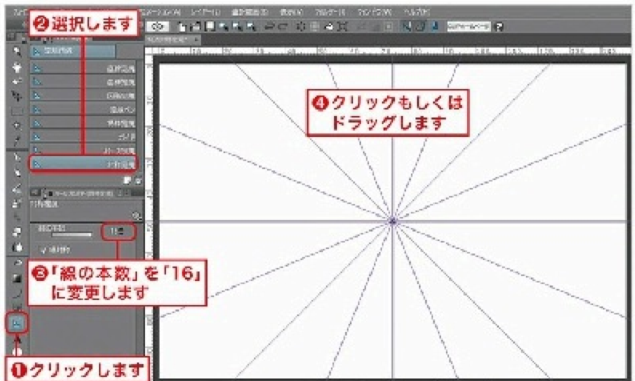


幾何学模様を描く

「境界効果」と「対称定規」を同時に利用すると幾何学模様を描くこともできます。99ページの定規を使ったテクニックも参照してください。

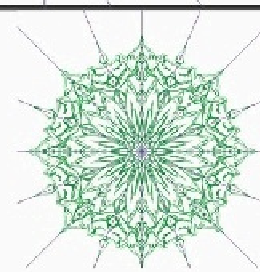
1 「対称定規」を作成

新規レイヤーを作成し、「対称定規」サブツールを選択し、「線の本数」を「16」に変更してからキャンバスをクリック、またはドラッグします。キャンバス上に「対称定規」が作成されます。



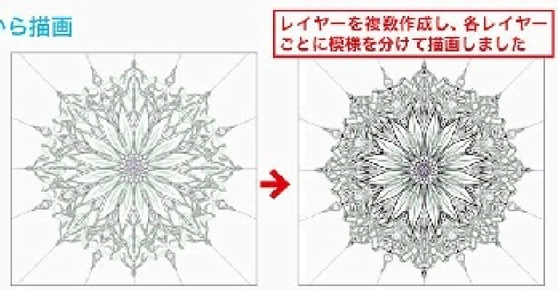
2 下描きを描く

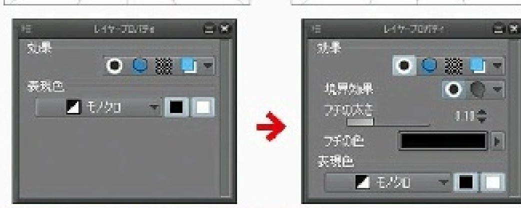
描画系ツールを使用して幾何学模様の下描きを描きます。対称軸を基準として**16回対称に線が描画**されます。



3 描画色を白色に変更してから描画

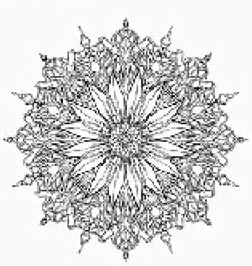
「レイヤープロパティ」パレットの**「境界効果」をオン**にし**「フチの色」を黒色**に変更します。**描画色を白色**に変更してから描画を行うと、描画と同時に黒色のフチが付き、複数の幾何学模様を効率的に描画できます。





4 完成

完成です。



> **POINT** 「投げなわ塗り（273ページ参照）」サブツールや「デコレーション」ツールと併用して色をつけると、ミュシャ風・アールヌーヴォー風・ステンドグラスなど、様々な描画に応用できます。

> **POINT** 描いた模様を「画像素材レイヤー」に変換し、「オブジェクト」サブツールを選択中の「レイヤープロパティ」パレットで「タイリング」や「自由変形」を使用すると、更なる応用ができます（278ページ参照）。

時短度 ▶▶

Section 4-05 ベクターの操作をマスターしよう

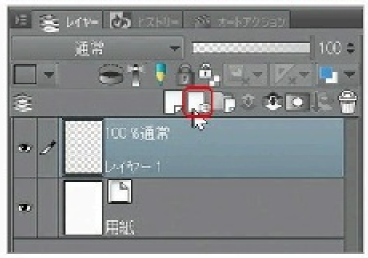


摩耶薫子

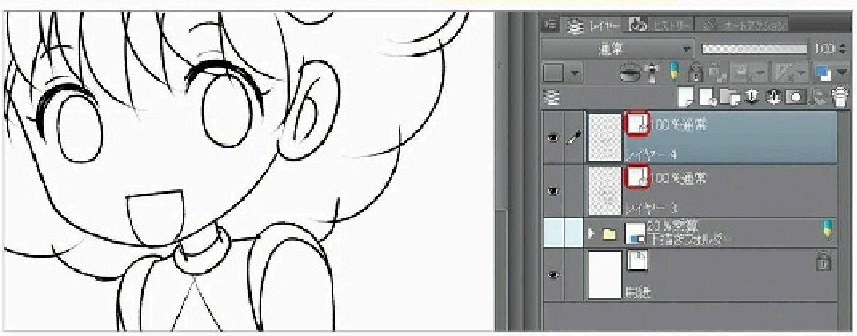
ベクターレイヤーは、ラスターレイヤーとはかなり性質が違います。慣れないと戸惑うこともあるかもしれませんが、色々と便利な機能があります

ベクターレイヤーを作成する

ベクターレイヤーは、**「新規レイヤー」メニュー→「ベクターレイヤー」**または、「レイヤー」パレットの**新規ベクターレイヤーアイコン**から作成できます。このアイコンは、本書で採用している「コミック」のワークスペースでは下部に表示されています。本項目では、ワークスペースのカスタムでアイコンを上に移動させて解説します（44ページ参照）。



ベクターレイヤーは、「レイヤー」パレットで**ベクターレイヤーアイコン**が表示されます。



ベクターレイヤーの特徴

ベクターレイヤーは、ラスターレイヤーと同様に「**表現色**」は「**カラー**」「**グレー**」「**モノクロ**」が使えます。

最大の特徴は、拡大縮小変形しても線が荒れないことです。

画像のブラシ形状が設定されているデコレーションブラシやエアブラシなどの**ボケ足のあるブラシを使用することもできます。**

ただし、ベクターレイヤー上では「**塗りつぶし」はできません。**

また、**消しゴムで消した時の挙動**は、ラスターレイヤーとベクターレイヤーではかなり違います。



「消しゴム」ツールの「交点まで」

CLIP STUDIO PAINTでベクターレイヤーを使用する大きなメリットは、**「消しゴム」ツール**に**「交点まで」**という設定があるところです。

デフォルトでは「消しゴム:ベクター用」のサブツールが最初からその設定になっています。



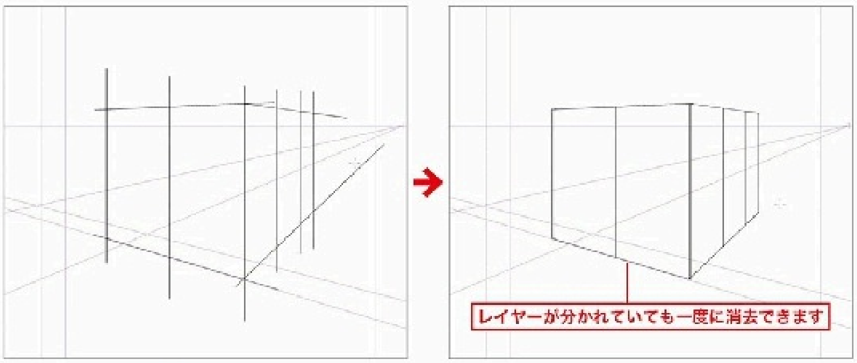
この設定の消しゴムを使うと、ベクターレイヤー上の線同士が交差している場合、**消しゴムが触れた線はその交点までワンストロークで消す**ことができます。



MEMO

ベクター消しゴムは152ページで詳しく解説しています。

どんなに長い線でも**一度触れるだけで交点までが一度に消去**できるので、かなり作業効率が上がります。また、ベクターレイヤー同士の線ならば、**レイヤーが分かれていても「交点」は有効**です。この機能は線の整理がしやすいので、背景を描く時などにも効率を上げてくれます。

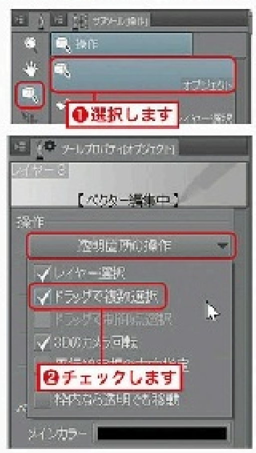


ベクターの描画線を選択して加工する

ベクターの大きな特長は、描画したあとの線を後から加工できるところです。

ベクターの描画線は**「オブジェクト」ツールや「線修正」ツールで操作**できます。

ツールプロパティの「透明箇所の操作」で「ドラッグで複数選択」にチェックを入れると、複数の線が選択しやすいでしょう。Shiftを押しながらクリックで追加選択ができます。





線を加工する

選択したベクター線は、移動させたり、「ブラシ形状」を変更したり（114ページ参照）、「線修正」ツールの「線幅修正」で線の太さを変えたりできます（159ページ参照）。





ストロークを変更する

「オブジェクト」ツールで選択したベクター線は **「制御点」** が表示されます。

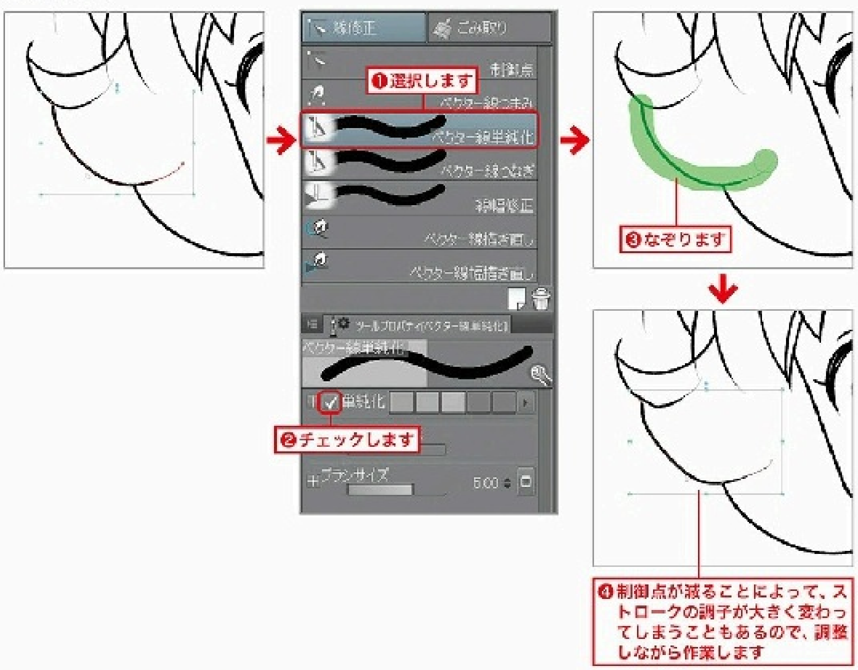
この「制御点」を操作して、ストロークを変更することもできます。





制御点の数を変更する

制御点の数は、線を描画したサブツールの設定によりますが、制御点が多くて操作がしにくい場合は、「線修正」ツールの **「ベクター線単純化」** ツールで **線をなぞると制御点を減らす** ことができます。



「単純化」のかけすぎに注意

どのくらい制御点を減らすかは、**「ベクター線単純化」のツールプロパティの「単純化」** の項目で設定できますが、あまり強く「単純化」をかけてしまうと線のストロークが大きく変わってしまうので、様子を見ながら作業してみてください。

Section 4-06

ベクターを使うときの注意点

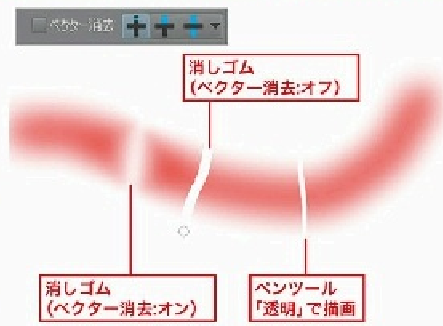


ベクターレイヤーは、ラスターとは使い勝手が違う部分がかなりあり、最初は戸惑うかもしれません。しかし、その性質を把握すると色々な使い方ができるようになります

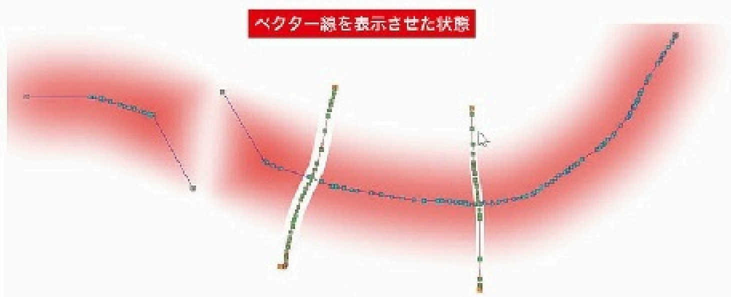
ベクターでの「消しゴム」と「透明で描画」

ベクターレイヤーにもデコレーションブラシやエアブラシを使うことができますが、「消しゴム」の挙動が独特になります。

「消しゴム」のツールプロパティの「**ベクター消去」にチェック**が入っている場合、「交点まで」や「線全体」ではなく「触れた部分」の設定にしても、ラスターレイヤー上とは違った結果になります。



オブジェクトツールでベクター線を表示させてみると違いが分かります。



「ベクター消去」オンの消しゴムで消した部分はベクターラインが切断されていますが、「ベクター消去」オフと「ペンツールで透明で描画」は、同じように透明な部分にもベクターラインが入っています。

これでわかるように、「ベクター消去オフ」と「ペンツールで透明で描画」は、**「透明なベクター線で描いた」状態**になっています。

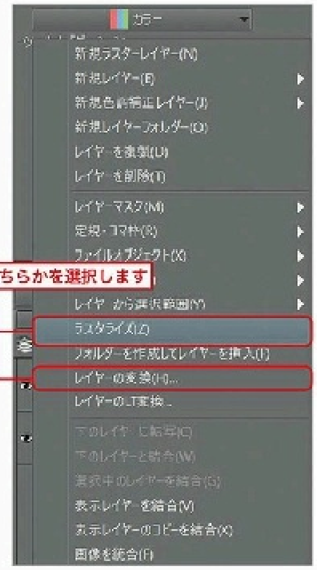
もちろん、この透明な部分も「オブジェクト」ツールで移動や変形をすることができます。**「線を消した状態」も後から変更ができる**ということです。

ただ、ベクターは制御点が多くなると次第にアプリケーションの動作が重くなる場合があるので、その点はご注意ください。

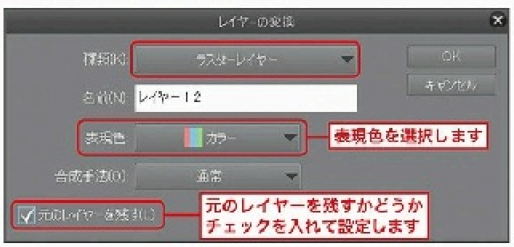
「透明」で線を消して行った場合、思った以上に制御点が増えている場合もあります。

「**線幅修正**」は、制御点を選択して**右にドラッグすると太く**なり、**左にドラッグすると細く**なります。ベクターレイヤーをラスターレイヤーにするには、「レイヤー」のメニューの「ラスタライズ」あるいは「レイヤーの変換」で変換することができます。
「レイヤーの変換」メニューでは、表現色の設定や元レイヤーを残すかどうかも選択できます。

MEMO
「レイヤーの変換」やラスタライズをよく行う人はコマンドバーに登録しましょう（42ページ参照）。



●「レイヤーの変換」の場合



また、ベクターレイヤーとラスターレイヤーを結合した場合もラスターレイヤーになります。ラスターレイヤーを「レイヤーの変換」でベクターレイヤーに変換することもできます（ベクタライズ）。

ラスターレイヤーをベクターレイヤーに変換したときの注意点

ラスターレイヤーをベクターレイヤーに変換したときは、ベクターレイヤーに直接描いた場合とはかなり違う可能性があります。

ベクターレイヤーをラスタライズして、そのラスターレイヤーをもう一度ベクターレイヤーに変換しても、**元のベクターとは同じ制御点にはなりません**ので、その点はご注意ください。

ワンストロークで長い線を引く画風の人にはとくにおすすめ

ベクターは、主線に使う場合、**ワンストロークで長い線を引く画風の人に適しています**。人によっては主線には使いにくいかもしれませんが、「髪の毛だけはベクターで描く」というように、描く部分によって使い分けている人もいます。

また、描画線の移動や修正が楽なので、下描きをベクターで描く、という人もいます。背景を描くのにはやはりベクターレイヤーがおすすめです。少しとっつきにくいかもしれませんが、ぜひベクターレイヤーも色々試してみてください。

時短度

Section 4-07

ベクターレイヤーの交点消去を使って勢いのあるペン入れを


たちばな 世可

線が交わってはみでた部分を一気に消せる「消しゴムツール」の「交点消去」を使うと、勢いを失わずにペン入れができます

Step1　描きやすい環境を整える

まずは設定を変更します。

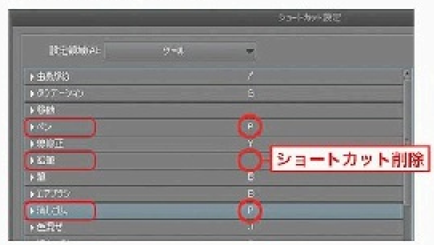
カーソルの変更

「環境設定」の「カーソル」の設定（25ページ参照）を変更します。



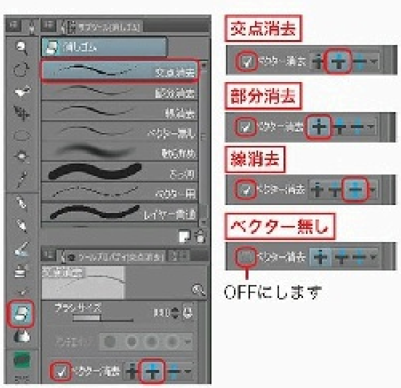
ショートカット変更

「ショートカット設定」（295ページ参照）の設定領域：「ツール」を変更します。こうすると[P]を押す度にペンと消しゴムが切り替わります（[P]と[E]を手早く切替えられる環境であれば不要です）。



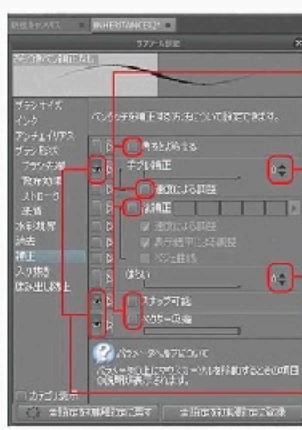
消しゴムをカスタムして作成

「消しゴムツール」の「サブツール」を複製カスタムして、「**交点消去**」「**部分消去**」「**線消去**」「**ベクター無し**」の４つを作ります。「交点消去」はサブツールカテゴリの一番上にしておきます。



ペンをカスタムして作成

線の勢いを保つために、お気に入りのペンをカスタムして補正のないペンを作ります。48ページや140ページも参照して使いやすいペンを作ってください。



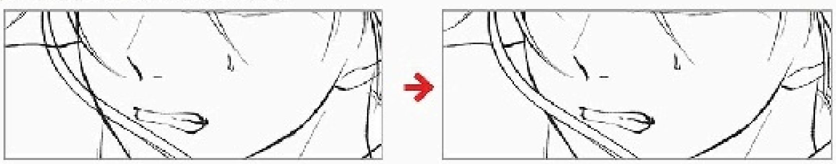
Step2　ベクターレイヤーでペン入れする

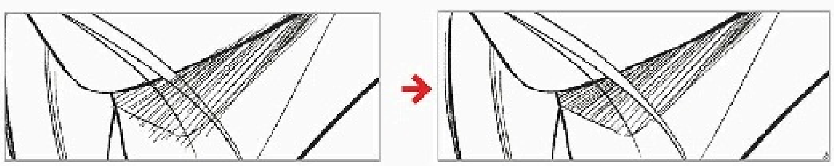
ベクターレイヤーを作り、Step1で作成したペン設定で、勢いよくペン入れをします。**はみだしても気にせずに描きます。**



描いたり消したりを繰り返す

ショートカット E を押して「ペンツール」と「消しゴムツール（交点消去）」を切り替えながら、描いたり消したりしていきます。



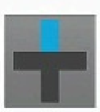


消しゴムの「ツールプロパティ」パレットの「手ブレ補正」や「ベクター吸着」の数値も変更して、自分の描きやすい設定にしましょう。140ページも参照してください。

カーソルの形を変えたことで、どちらを使用中かすぐ分かります



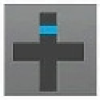
「消しゴムツール」を使い分ける



「交点消去」

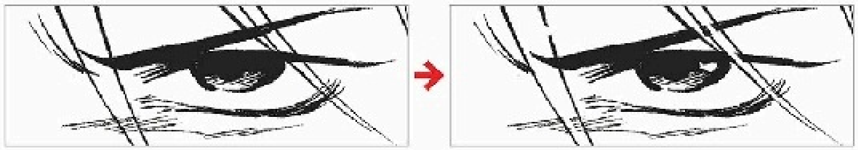
基本的にこれを使います。**はみだした箇所をトンとクリックするだけ**で、交わったところから先が消えます。

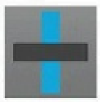




「部分消去」

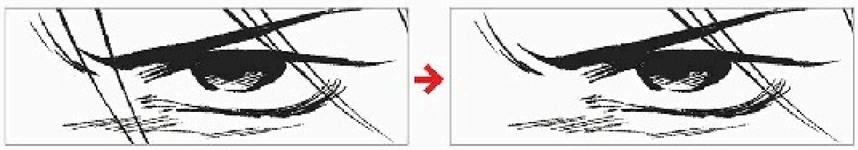
クリックした箇所が消えます。ベクター無しの消しゴムに動きが似ていますが、ベクター計算をして消すため、切れた後の線の端がきれいではない時もあります。





「線消去」

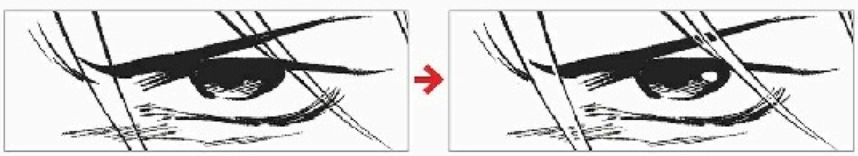
線をまたいでいても、続いている線をまるごと消します。失敗してしまった線を手早く消す時などに便利です。

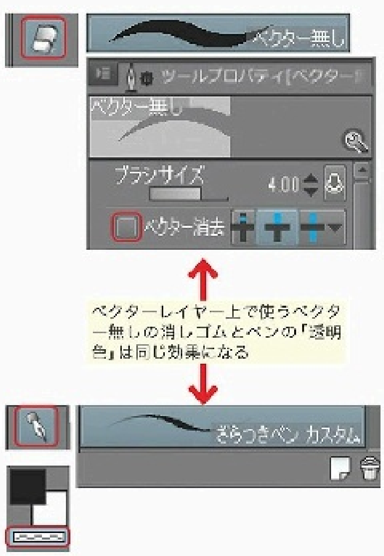


「ベクター無し」



ベクター消去がオフの場合、見た目はきれいに消せます。実は「透明なベクター線で描いた」ことになり、ペンを使って「透明色」で描いたものと同じです。





実はベクターとして線が残っているので、思わぬところで線が復活することもあります。ベクター線を動かす時には注意しましょう。詳しくは150ページをご覧ください。



時短度

Section 4-08 ベクターレイヤーの部分選択と調整のポイント



ベクターレイヤーであれば、ペン入れした後に部分修正ができます。ここでは、部分的に線を選んで位置や角度を変更する時のテクニックを紹介します

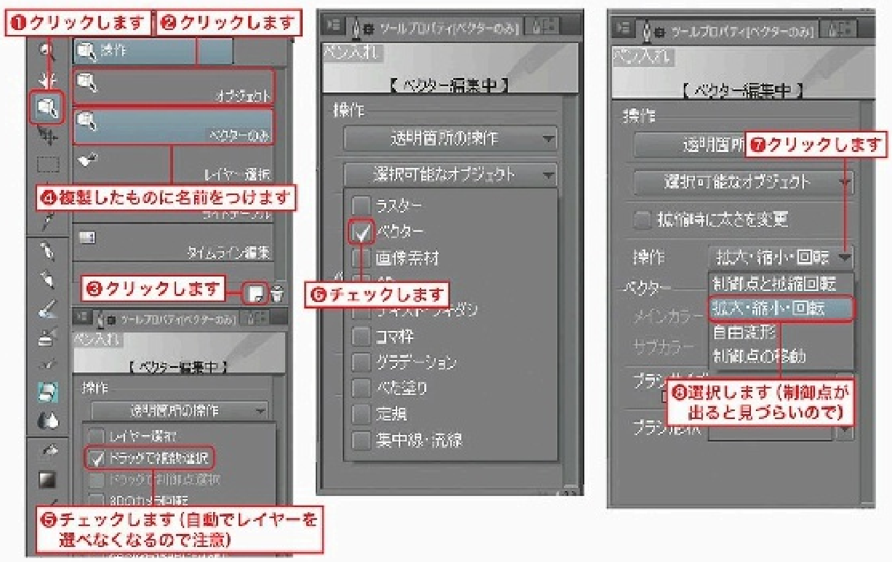
たちばな 亜可

Step1　修正したい部分を選択する

ベクターレイヤーの線を選択する方法には、**オブジェクトツールを利用する方法**と、**選択範囲にかかるベクターを選択する方法**があります。

オブジェクトツールを利用する

ベクター線だけを拾う「オブジェクトツール」を作ります。「オブジェクトツール」を選んで、サブツールの複製して名前をつけます。ここでは「ベクターのみ」とつけました。



さらに使いやすくするために、「修飾キーの設定」をしてもよいでしょう（27ページ参照）。「ベクターのみ」ツールを選んだ状態で、Altを「**ツール補助操作**」に変更して、「選択解除」にチェックを入れたらOKです（Shiftは自動で切り替わります）。

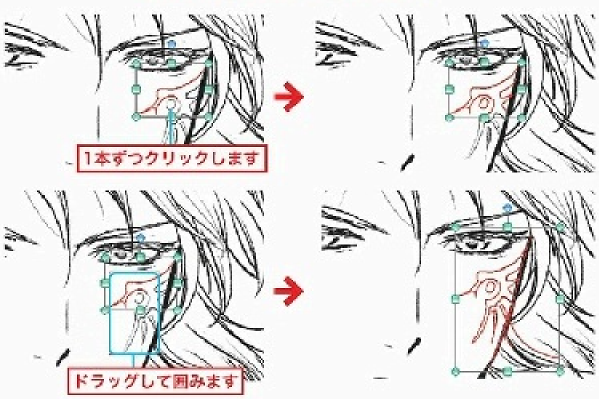


ベクターレイヤーを選択してから、このツールで動かしたい線をクリックして選択します。またはドラッグで線を囲んで選択します。**線が選択されると赤く**なります。



Shift を押しながらクリックすると追加選択します。ドラッグするとふれた線をまとめて選択します。ツールプロパティの「選択の追加」で「**追加選択**」を選ぶのと同じ動きです。

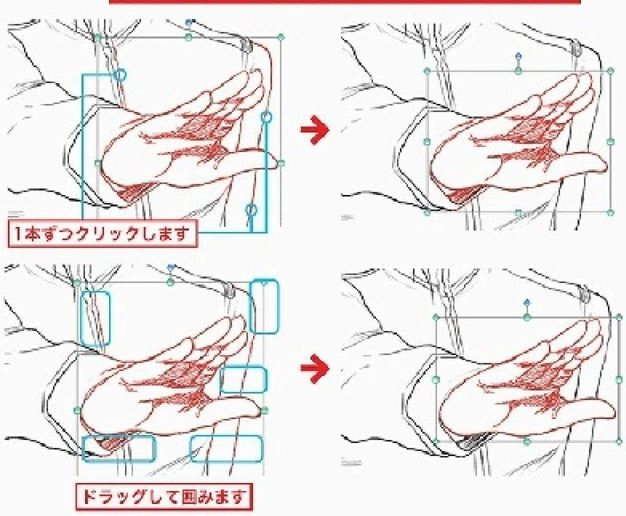
[例]顔の模様だけを選択したい場合





Alt を押しながらクリックすると部分解除します。ドラッグするとふれた赤線をまとめて解除します。ツールプロパティの「選択の追加」で「**部分解除**」を選ぶのと同じ動きです。

[例]手を選択したい場合。先に大きくドラッグ選択しています



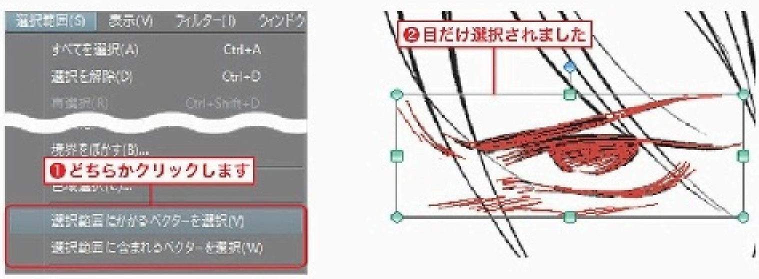


選択範囲を利用する

「**投げなわ選択**」・「**選択ペン**」・「**選択消し**」などで複雑な選択範囲を作る方法です。細かい部分解除も行えます。詳しくは63ページを参照してください。



「選択範囲ツール」で線を囲んだ後、「選択範囲メニュー」→「選択範囲にかかるベクターを選択」、または「選択範囲に含まれるベクターを選択」をクリックします。線が選択されて赤くなります。

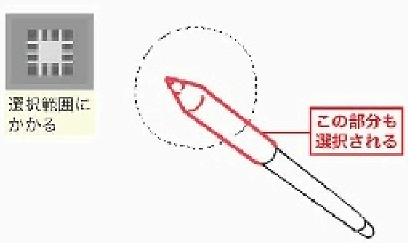


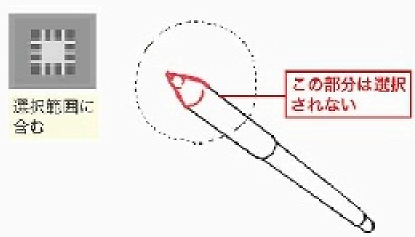
●「選択範囲にかかるベクターを選択」

囲った範囲につながった線が入っていれば、その全ての線を選択します。

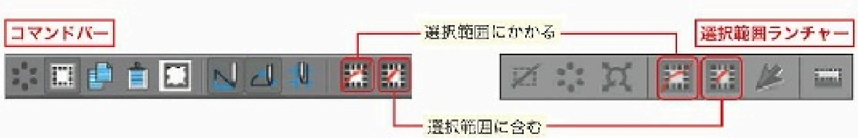
●「選択範囲に含まれるベクターを選択」

囲った範囲に完全に入っている線のみを選択します。





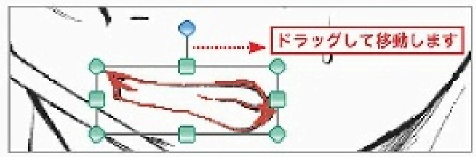
この機能は「コマンドバー」や「選択範囲ランチャー」に登録すると便利です（自作アイコンで視覚的にわかりやすくするとなおよい）。詳しくは43ページを参照してください。

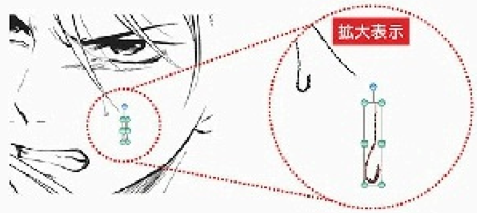


Step2　ベクター線を修正する

選択した線を修正していきます。

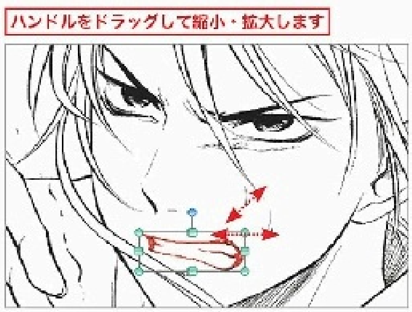
線が赤い状態で、リサイズハンドルの内側、または線の上をドラッグすると移動します。**微調整したい時は、キーボードの矢印キーを押していく**とよいです。ガイドが小さい状態だとうまく移動できず、拡大縮小回転などの操作になってしまうことがあります。拡大表示をして操作しましょう。





拡大縮小と回転

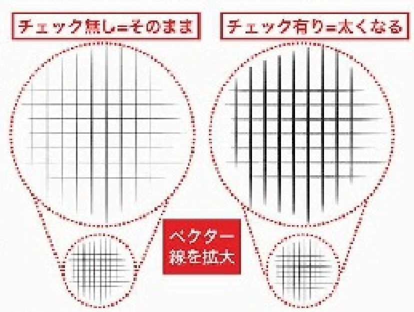
リサイズハンドルの緑の四角や丸をドラッグすると拡大縮小、青丸か少しだけ枠外をドラッグすると回転します。





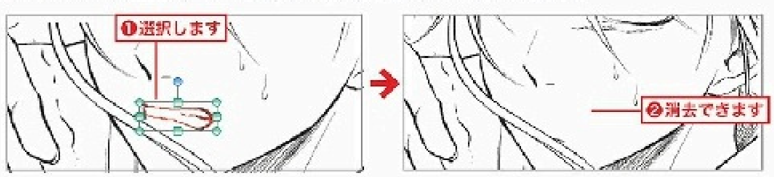
ベクター線を拡大・縮小する時、オブジェクトツールのツールプロパティ「**拡縮時に太さを変更**」のチェックがないと太さは変更されませんが、チェックを入れると拡大率に合わせて太さが変更されます。





消去する

「消去」ボタン（Del キー）で選択した部分を消すこともできます。



編集を確認する

線が赤い状態でキーボードのSpaceを押し続けると、一時的に通常表示になるので画面確認ができます。Spaceを離すと線が赤い状態に戻り、引き続き編集できます。

Section 4-09

時短度

ベクターレイヤーの線をきれいに細くする



中山たかひろ

ベクターレイヤーに描画された線は「線幅修正」サブツールで線幅を変更できますが、「指定倍で縮小」を使用すると綺麗に細く線幅を変更できます

「線幅修正」サブツールについて

「線幅修正」サブツールは**レイヤーに描画された線の幅を変更**できるサブツールです。「ツールプロパティ」パレットで線幅を変更する方法と量を指定できます。

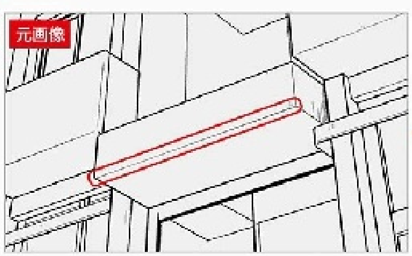


「指定倍に拡大」・「指定倍に縮小」

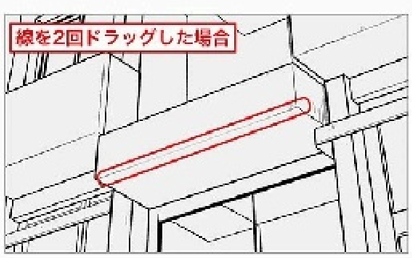
「**指定倍に拡大**」または「**指定倍に縮小**」を選択して、描画されてた線をドラッグすると「指定幅で太らせる」や「指定幅に細らせる」を選択して線幅を変更するより、より細かく線幅を変更できます。
「指定倍に拡大」または「指定倍に縮小」はベクターレイヤーなどを選択している場合に選択できます。

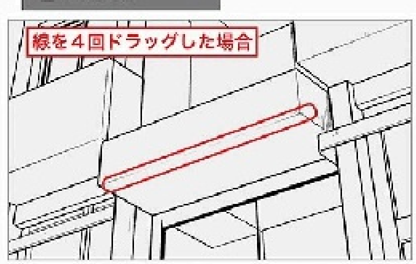
例：「指定倍に縮小」を選択し、「線全体に処理」をオフにしてドラッグした場合

ドラッグした部分の線が細くなります。線を４回ドラッグした場合は、線が非常に細くなっているものの、線は残っています。









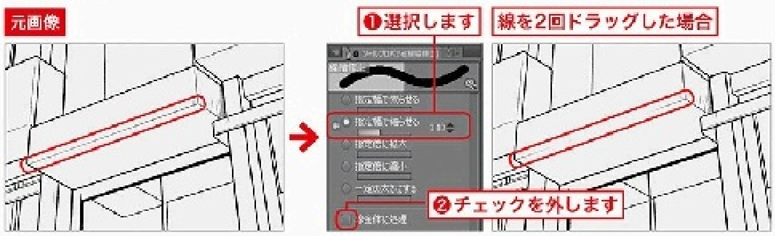
倍率指定

「指定倍に拡大」と「指定倍に縮小」は倍率指定で「0.10」～「10.00」まで設定できます。キャンバス上に引いた線は太かったり細かったり一定ではないので、「0.9倍」ずつなど指定倍で線幅を変更すると、線幅が太くても細くても一定の比率で線幅を変更できるからです。

「指定幅で細らせる」

「指定幅で細らせる」を選択し、「線全体に処理」をオフにして2回ドラッグすると以下のようになります。

元画像



「指定幅で細らせる」では、設定した数値のピクセルを引いて線を細くするため、上図のように**線が細い場合は、線自体が消えてしまう**ことがあります。

　ベクターレイヤー上に描画された線を細くしたい場合は「指定倍に縮小」を選択して、線幅を調整すると線を消さずに細かく線幅を変更することができます。

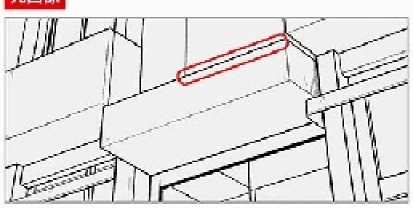
ラスターレイヤーでの利用



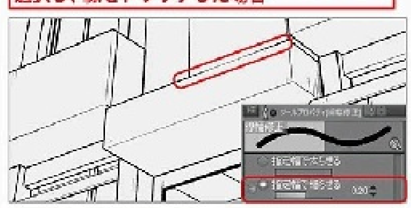
「線幅修正」サブツールは主にベクターレイヤーで使用するサブツールですが、ラスターレイヤーでも使用できます。「制御点」と「線幅修正」だけが「ベクター～」とサブツール名が付いていないのもベクターレイヤー以外でも使用できるからだと思われます。

　ラスターレイヤーでも使用できる「線幅修正」サブツールですが、ラスターレイヤー上で使用する場合、注意する点があります。

元画像



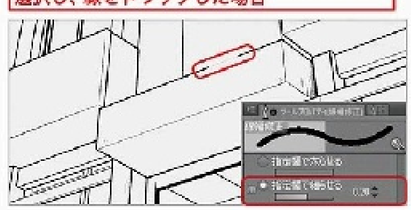
ベクターレイヤー上で「指定幅で細らせる」を選択し、線をドラッグした場合



ベクターレイヤーで使用した場合は、線幅が滑らかに修正されますが、ラスターレイヤー上で使用した場合は**ドラッグした部分のみ線幅が修正**されます。

ラスターレイヤー上での使用は一応修正できる程度に考えておくとよいかもしれません。

ラスターレイヤー上で「指定幅で細らせる」を選択し、線をドラッグした場合



時短度

Section 4-10

キャラ単位・小物単位のレイヤーセット作成で効率UP



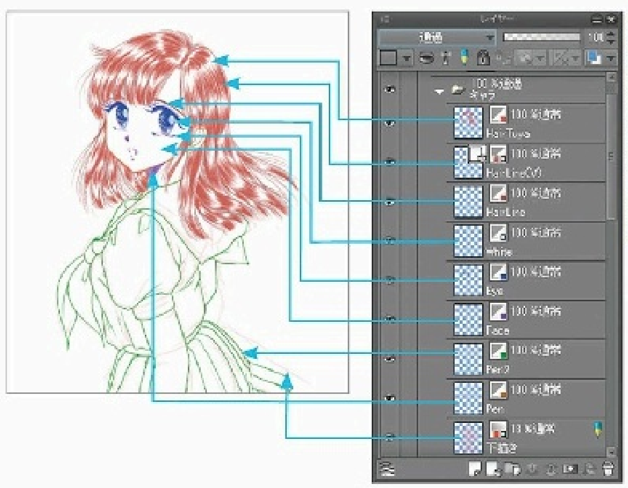
ねぐら☆なお

デジタルの強みを生かすレイヤー分けをキャラクター単位・小物単位でオートアクション化して効率UPを！

よく使うレイヤー構成をあらかじめ用意してやり直し作業を最適化しよう！

デジタルの最大の強みの一つは「やり直しができる」事です。しかし部分的に描き直したい場合は「取り消し」や「ヒストリー」では不可能なケースもあります。

例えば輪郭・髪・目鼻口を同じレイヤーに描いてしまうと、目だけ描き直したいのに髪や輪郭に絡んでいたら、せっかく描いた線を消さなくてはいけなくなる場合があります。「アイテム用」「背景用」など、描く対象に合わせて**パーツごとのレイヤーを用意**しておけば、いざ修正が必要になった時のストレスは大幅に軽減されます。88ページにも関連テクニックがあるので、併せてご覧ください。



MEMO

臨機応変に使おう

レイヤー分けをしておくと便利ですが、描くのに時間がかかる場合も。臨機応変に使い分けることをおススメします。

オートアクションで作成して時短！

実際に良く使うレイヤーの作成やレイヤー名の変更などを「**オートアクション**」で記録しておくと、必要なレイヤーを作成する作業手順は一気に簡略化できます。

なお、**フォルダー作成も含めて記録**しておくと、レイヤーが多層になった場合でも管理がしやすくなります。

最初は作るレイヤーを少し細分化して登録し、実際に作業に入った上で使用頻度が低いレイヤーがあれば、オートアクションからその箇所を削除していけば、よりベストな構成に調整できます。



フォルダー作成も含め、細分化した構成を作ってみよう

カラーでも使える「クリッピング済みレイヤー」を作成しよう

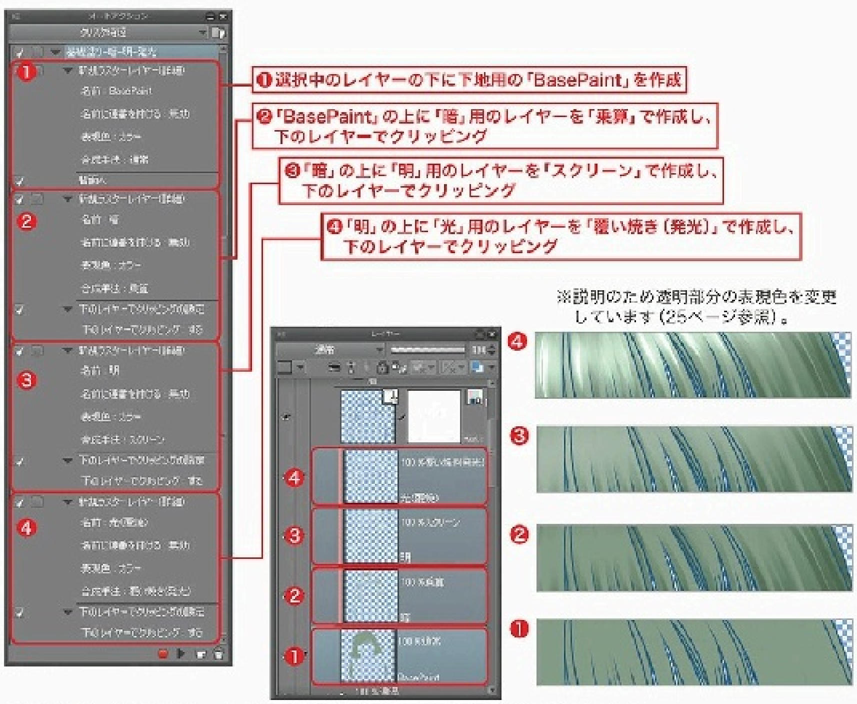
「下のレイヤーでクリッピング」の機能を頻繁に使っている人にはぜひおすすめのオートアクションを作成してみましょう。

「レイヤー」を作成後に「下のレイヤーでクリッピング」のボタンをクリックするだけという単純な手順ですが、**「レイヤー作成」→「下のレイヤーでクリッピング」という2つの手順をワンアクションでできると時短に**繋がります。

レイヤーカラーの変更や合成モードの変更もオートアクションに記録できるので、例えば、カラー用の「ベース色」のレイヤーの上に「影用レイヤー（乗算）」＋「ハイライト用レイヤー（スクリーン）」等を作る「オートアクション」も便利です。

作成手順

髪の毛用の「BasePaint」レイヤーを作成し、作成時に選択していたレイヤーの背面に移動させます。その上に影用の「暗」レイヤーを乗算で作成後、下のレイヤーでクリッピングをし、続いてハイライト用の「明」レイヤーをスクリーンで作成後、下のレイヤーでクリッピングをします。髪の毛の天使の輪用の「光」レイヤーを覆い焼き（発光）で作ってクリッピングして完成です。



普段行っているレイヤー構成をそのまま記録してみよう

レイヤー構成に、ある程度のパターンが決まっている方は、普段行っているレイヤー作成の手順をそのまま記録してみてください。

動かしてみて少しずつ調整していくことで、自分の作業パターンに合わせたベストのオートアクションにすることができます。

時短度 ▶▶

Section 4-11 キャラの線画から「白マット」を作るオートアクション

※本項目では「レイヤー」パレットのコマンドバーをリスト上部に配置しています(44ページ参照)。



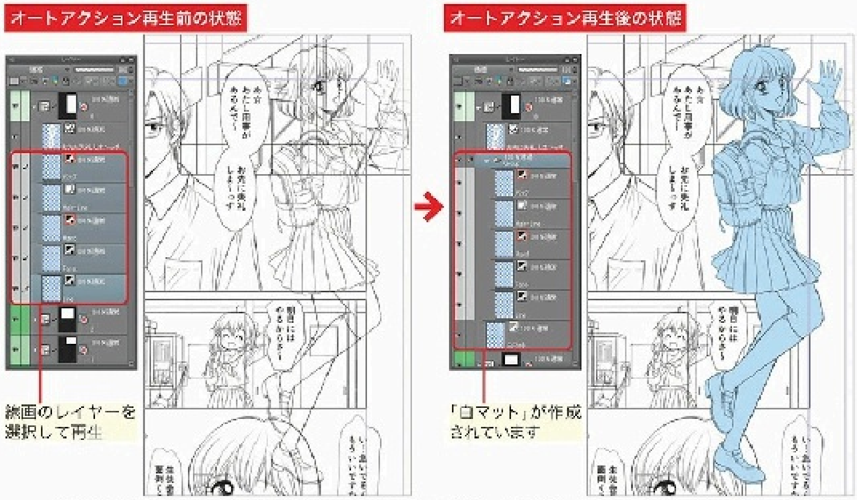
ねぐら☆なお

複数のレイヤーで描いたキャラ線画から、内側の領域を白で塗りつぶした「白マット」を作成するオートアクションを作成し、作業を効率的に進めましょう

線画を統合して白で塗りつぶすオートアクション

複数のレイヤーに分けて描いたキャラクターや小物類の奥に、背景を置いたり、トーンを貼ったりするときに、**描いた領域の背面を白で塗りつぶした「白マット」を用意**すると、作業効率がUPします。

線画レイヤーを参照レイヤーにして「塗りつぶし」→「囲って塗る」で参照レイヤー対象に内側を白で塗りつぶす方法（232ページ参照）もありますが、それに近い作業をオートアクションで実現します。



※説明のため透明部分の表現色と白マットのレイヤーカラーを変更しています(25ページ、55ページ参照)。

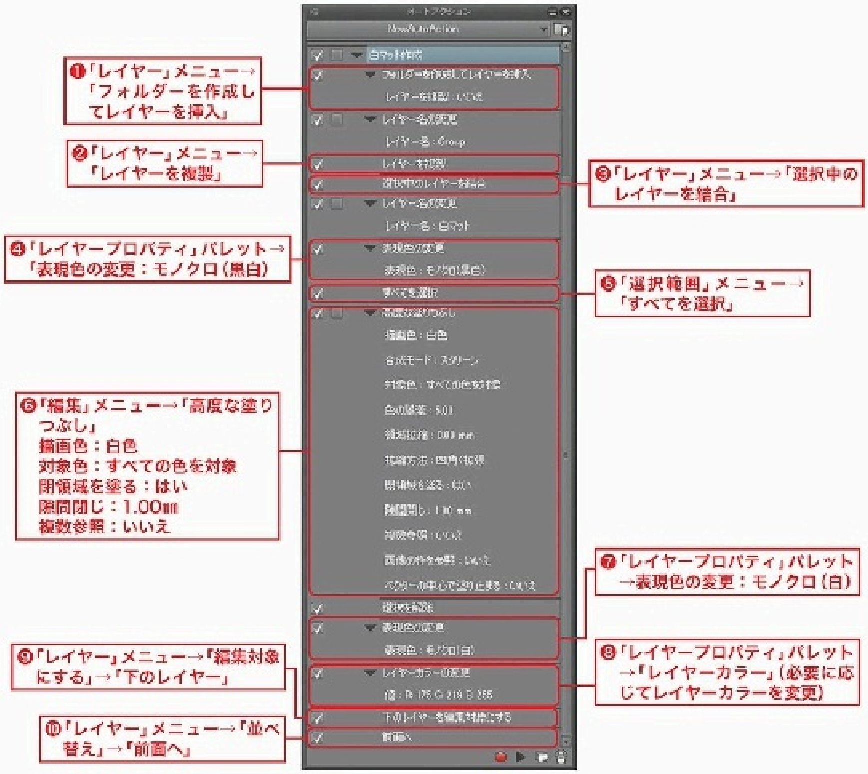
オートアクションで記録できる作業手順で「白マット」作成

キャラクターの線画から「白マット」を作成完了するまでのオートアクションの記録を始めましょう。**必ず線画のレイヤーを選択後から記録開始**するようにします。

次ページの図の手順で、線画レイヤーを残したまま背面に「白マット」レイヤーを作成することができます。

図のオートアクションでは、途中で❶で作ったフォルダーの名前変更と❸で結合したレイヤーの名前変更を行っています。

また❺で作った選択範囲も途中で解除しています。これらは無くてもオートアクションの動作には支障はありません。

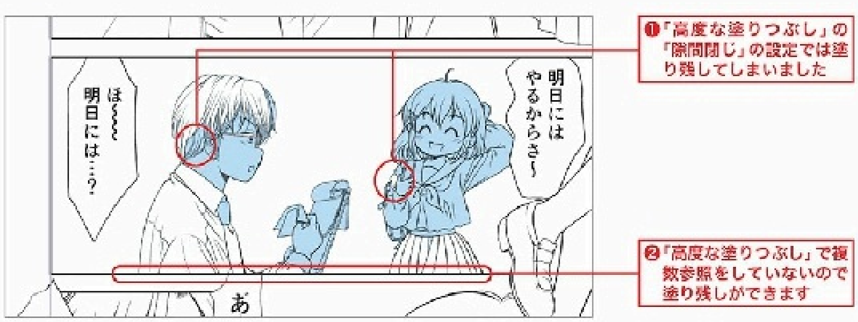


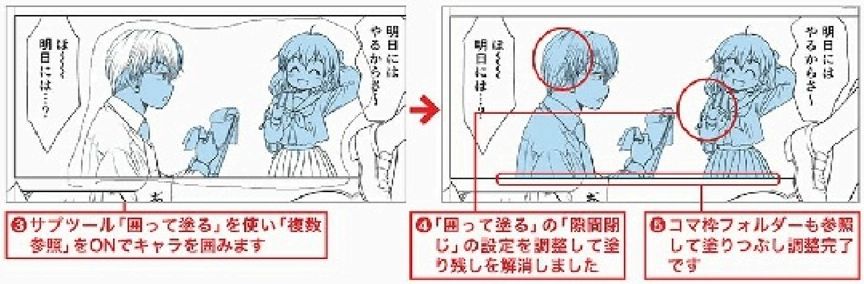
白マットを調整する

線が大きく途切れて白で塗られていない箇所や、囲まれているため透明のままであるべき箇所が塗られている箇所などは調整が必要なので、直接「白マット」のレイヤーを調整します。既にレイヤーカラーが変更されているので視覚的に確認しやすくなっています。

でき上がった「白マット」はオートアクションで作られたフォルダーの外で背面に配置されていますが、フォルダー内の最背面に配置しておいたほうが管理しやすいので、移動しておきましょう。

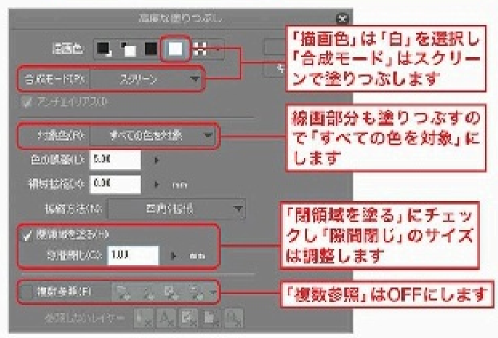
コマの中に描いたキャラの場合、コマ枠の外側は描かれていないので、「閉領域」で塗りつぶされない箇所が出てしまいます。そういう時はどうしても手動でひと手間、サブツール「囲って塗る」の「複数参照を有効にする」をONにして、コマ枠に絡んだ箇所を塗りつぶす必要があります。





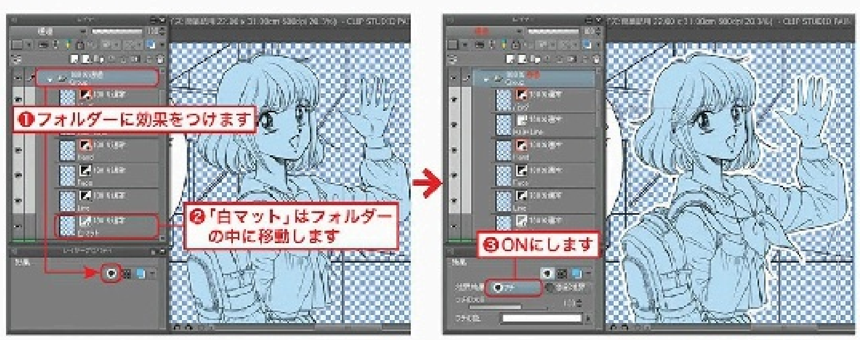
この手順のポイントは「**高度な塗りつぶし**」です。

ここで「閉領域を塗る」をONにすることで「囲って塗る」と同じ作業を自動で行うことができます。線画の入れ方は人によって癖が異なりますので、最適な結果が出る様に「隙間閉じ」のサイズを調整してみてください。

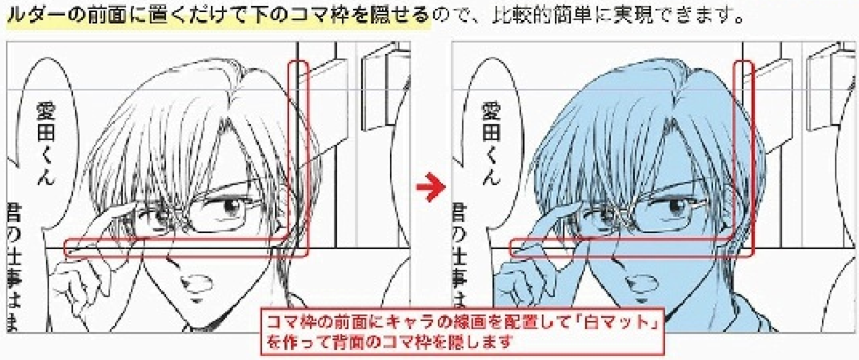


白マットがあればキャラに白フチもコマはみ出しも簡単！

そのまま後ろに背景を置くと、キャラが沈んでしまいますので、キャラ周りに白フチを入れましょう。でき上がった白マットを含むキャラクターのフォルダーに直接「効果」の「境界効果」を使えば、簡単にキャラ周りに白フチを入れることができます。



コマからはみ出したキャラの絵を作る方法は色々ありますが、白マットがあれば**コマ枠フォルダーの前面に置くだけで下のコマ枠を隠せる**ので、比較的簡単に実現できます。



時短度

Section 4-12

「白マットにクリッピング」ではみ出しの心配なし！

※本項目では「レイヤー」パレットのコマンドバーをリスト上部に配置しています（44ページ参照）。



ねくら☆なお

キャラや小物類に作った白マットの前面に置いたレイヤーの「下のレイヤーでクリッピング」をONにすると、はみ出しの心配なく作業できます

せっかく作った白マットは最大限有効に使おう

キャラや小物類に白マットをつけておけば、それぞれが独立して扱うことができます。

位置調整が簡単に行える

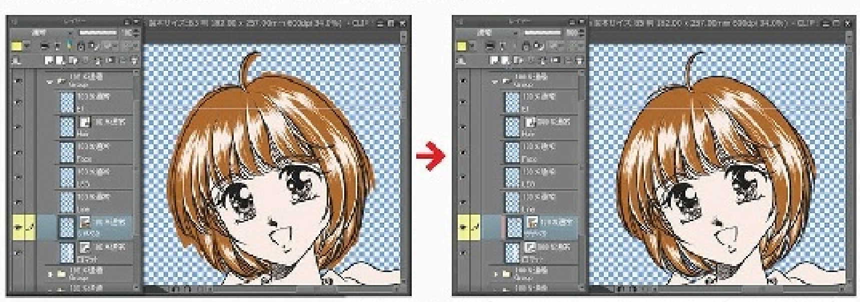
アニメーションのように「背景」の上に「人物」や「小物」のセル画を重ねるような感覚で位置の調整ができるので、構図の微調整の必要がある時や媒体によってセリフの形状や位置を変える必要がある時に対応しやすくなります。



※説明のため白マットのレイヤーカラーを変更しています（55ページ参照）。

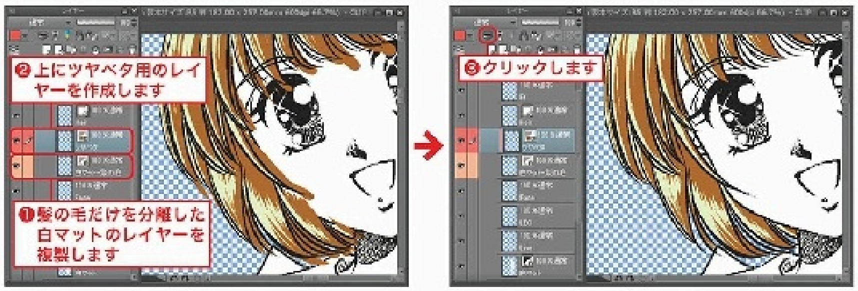
「下のレイヤーでクリッピング」をONにすれば、はみ出した部分は隠れる

キャラ単体の描画においても、白マットを有効に使う方法は色々と考えられます。白マットの前面に置いたレイヤー上でべた処理やツヤベタ処理をする時に、外の輪郭線からはみ出して描いても、「下のレイヤーでクリッピング」をONにすれば、はみ出した部分は隠れるので、少々のはみ出しは気にせずに作画することができます。



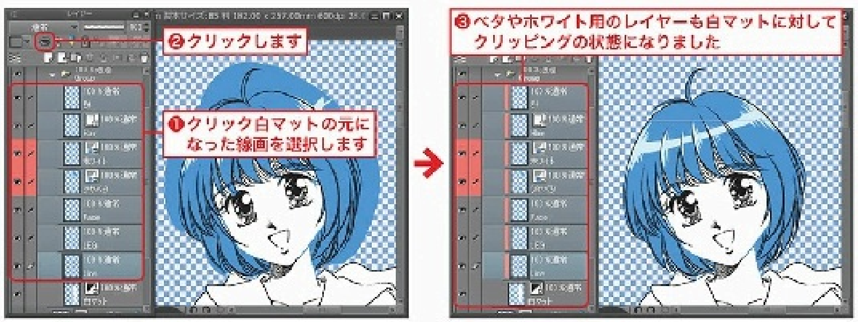
※説明のため透明部分の表現色を変更しています（25ページ参照）。

ただしこの方法では、白マットの内側（図では顔の部分）には通用しません。そこでキャラ全体の白マットを複製して髪の毛の部分だけを分離した白マットを作成して、その全面にツヤベタ用レイヤーを作成・作画し、「下のレイヤーでクリッピング」をONにするという方法も考えられます。

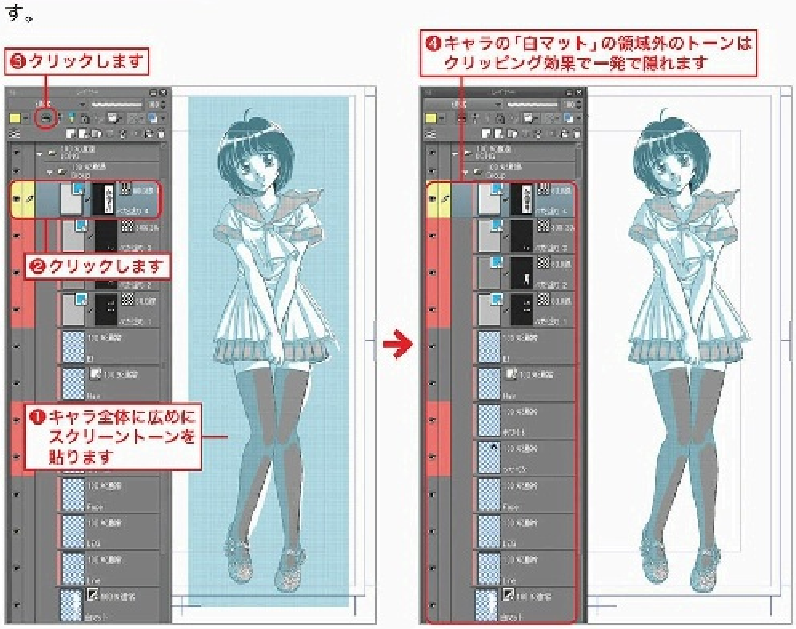


白マットを線画も含めて塗りつぶして作っていれば、前面の線画をすべて「クリッピング」にする方法もあります。

線画の上にホワイトを乗せたり、ツヤベタをホワイトで入れる時に、同じくクリッピングされたレイヤー上で行えば、**キャラの領域からはみ出さずにザクザクと作画**できます。



影トーンをキャラ全体に貼って処理する様なケースでは、**白マットに対して「下のレイヤーでクリッピング」をON**にすれば、はみ出し部分を気にすることなく処理をすることができます。



Section 4-13

時短度 ▶▶

囲って塗る＋レイヤーマスクでベタを編集する



ぶひぃ

範囲が狭いベタ・ツヤベタは、まず全体を塗りつぶし、そのあとレイヤーマスクでツヤやカケアミを入れると速く、修正も簡単です

塗りつぶしてからツヤやカケアミを入れる

1 ベタを塗りつぶす

「囲って塗る」や「塗りつぶし」(64ページ参照)で黒髪や黒服などベタを塗りつぶします。
ツール設定を調整するのが難しい方は、268ページの「隙間無く囲って塗る」や355ページの「囲って塗るツール・はみ出しを消すツール」を利用してみましょう。



2 透明色でツヤやカケアミを入れる

ベタレイヤーにレイヤーマスクを作成し、透明色でツヤやカケアミを入れて完成です。フォルダーに入れて複数のマスクをかけるなど応用できます。
レイヤーマスクの編集は69ページをご覧ください。



使用の際のポイント①

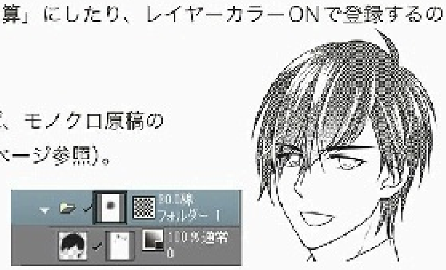
マスクはツヤや透け感だけでなく、デコレーションブラシ（169ページ参照）で装飾や模様を描くこともできます。黒い服の縫い目やセーターの編み目などでもレイヤーマスクを使ってみましょう。

使用の際のポイント②

ベタレイヤーにレイヤーカラー（55ページ参照）を使うと、塗り残しがないか確認できます。レイヤーカラーは印刷に影響するため、確認したら設定を解除しましょう。テンプレート作成時（76ページ参照）、合成モードを「乗算」にしたり、レイヤーカラーONで登録するのもいいでしょう。

使用の際のポイント③

レイヤー不透明度を下げてトーン化すれば、モノクロ原稿のトーン表現にも使えます（55ページ・289ページ参照）。



時短度

Section 4-14 デコレーションブラシのテクニック



ぶひぃ

服の縫い目・アクセサリー・自然物・食べ物・モブなど、豊富なデコレーションブラシを活用しましょう

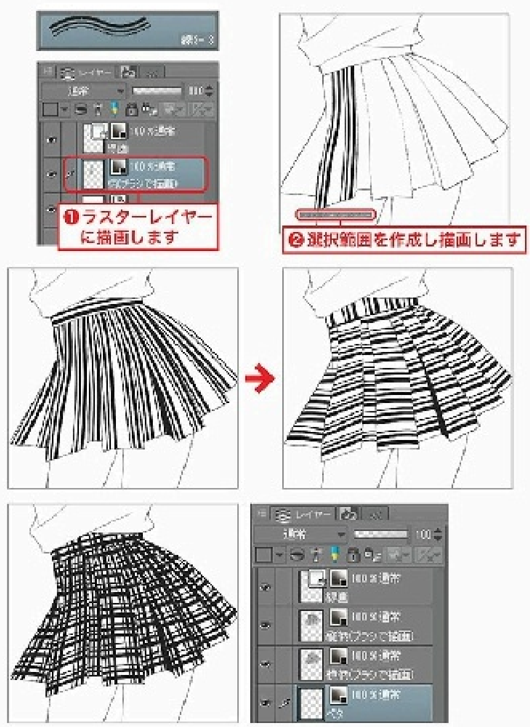
ラスターレイヤーに描画する

使用例①

パーツをベタで塗りつぶし、レイヤーマスクに**透明色のデコレーションブラシ**で装飾を描画します（前ページ参照）。

使用例②

選択範囲をとり、**面にあわせて**スカートの柄をデコレーションブラシで描画します（63ページ参照）。**模様の方向別にレイヤーを分けておく**と調整が楽になります。



> **MEMO**
>
> デフォルト以外にもさまざまなデコレーションブラシが公開されています。公式サイト「CLIP」を開き、「デコレーションブラシ」で検索してみましょう（34ページ参照）。
> とくにおすすめの素材はPart9でピックアップしています。

※使用素材：
ストライプラインブラシ by Lilyheart
https://assets.clip-studio.com/ja-jp/detail?id=1668195

線画の調整方法

調整方法 ①

ラスターレイヤーでデコレーションブラシを使う場合、ブラシによっては、レイヤー表現色（56ページ参照）モノクロで描画すると、線が飛んでしまうことがあります。その場合、**レイヤー表現色がカラーやグレーで描画したあとモノクロに変換**し、**閾値**（60ページ参照）**で調節**すると、線の飛び具合を調節できます。



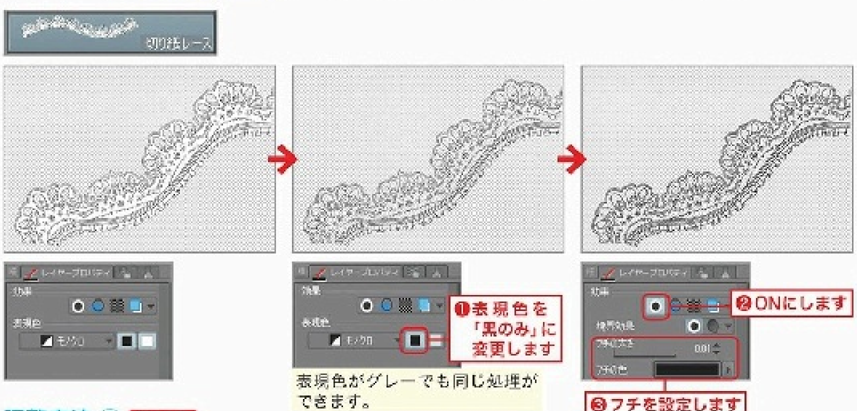


※使用素材：
stone_handmade by 두그루
https://assets.clip-studio.com/ja-jp/detail?id=1691383



調整方法 ②

レイヤー表現色（56ページ参照）を黒のみにして白を飛ばした後、**レイヤープロパティのフチ**（54ページ参照）**で最小のふちを**つけると、線画をくっきりさせることができます。



調整方法 ③ EXのみ

方法②と同じくレイヤー表現色を黒のみにして白を飛ばした後、表現色をカラーに再設定し、加筆プラグインで調整します（175ページ参照）。

ベクターレイヤーに描画する

ベクターレイヤーでは、描画の流れや柄の太さなどを、描いた後に調節できます。レースや紫、アクセサリーなど、ざくっと描画してから細かい調整を行うとよいでしょう。ベクターレイヤーの詳細は146ページからをご覧ください。ベクターレイヤーで調整後、「レイヤー」パレット左上メニューの「ラスタライズ」でラスターレイヤーに変換し、線補正をしてもいいでしょう。デコレーションブラシは人物の装飾用だけでなく、背景・食べ物・モブなど、たくさん公開されています。ラスターレイヤーとベクターレイヤー、線修正を使い分けて、時短に役立ててみましょう。

Part 5

背景・線画の時短テクニック

アナログ原稿の使い方を含めた、背景と線画の時短テクニックを集めました。
アナログ関係、3D関係、定規関係、その他の順番で紹介していきます。Part4とあわせて活用してみましょう。



Section 5-01

アナログ原稿の使い方



アナログ原稿は、スキャンしただけではデジタルで活用できません。線画の抽出が必要です

アナログ原稿の線画を抽出する

1 手書き原稿を取り込む

モノクロ原稿用の線画スキャンは、解像度600dpi以上・カラーかグレー・JPEGやTIFFで取り込みます。コンビニスキャンの場合、600dpi以上のデータはモノクロ・TIFFしか選べないことがあります。

2 レイヤー表現色を変更後ラスターレイヤーにする

モノクロでは線の補正ができないため、スキャンしたデータがモノクロの場合、CLIP STUDIO PAINTで開いたあと、**レイヤー表現色**(56ページ参照)を**カラー**か**グレー**に変更します。
スキャンデータをキャンバス上にドラッグで開かず、「レイヤー」パレットにドラッグして開いた場合は、画像素材レイヤー(278ページ参照)になります。
画像素材レイヤーも線の補正ができないため、元データと同じ大きさになるよう調整した後(177ページ参照)、「レイヤー」メニュー→「ラスタライズ」で**ラスターレイヤーに変換**しておきましょう。

3 線画抽出を行う

レイヤー表現色がカラーかグレーのラスターレイヤーになったら、紙の白を抜いてゴミを取り、線画の黒だけにする**線画抽出**を行います。
「編集」メニュー→「色調補正」→「明るさ・コントラスト」で、**「明るさ」のノード(三角)を右に動かし、細かいゴミを飛ばします。**このとき、必要な描画が途切れないよう注意してください。

次に**「コントラスト」のノードも右に動かし、線画をくっきりさせます。**ノードの動かす幅は右側の半分くらいが目安ですが、データによって前後します。プレビューで様子を見ながら調整します。





4 線画をくっきりとさせる

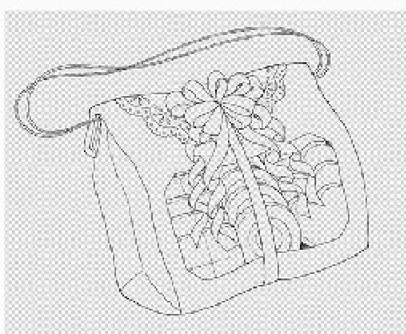
「編集」メニュー→「色調補正」→「レベル補正」で、左のノードを右に動かし、さらに線画をくっきりさせます。動かしすぎると線が太るので、こちらも様子を見ながら調整します。





5 紙の白を抜く

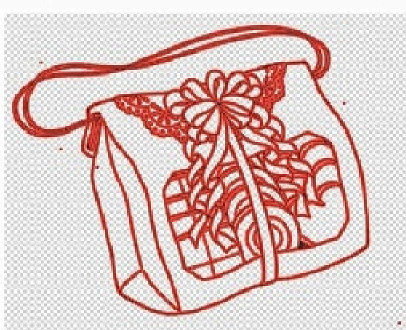
レイヤー表現色（56ページ参照）をグレー・黒のみに変更し、紙の白を抜きます。





6 フチの太さを上げる

境界効果でフチをつけ（54ページ参照）、フチの色を赤などに変更し、フチの太さをあげて、ゴミを見つけやすくします。





7 ゴミを取る

透明色の投げなわ塗り（273ページ参照）や消しゴムなどで不要なゴミを消し、ゴミを取り終えたら、フチの設定を解除します。

> **POINT**
>
> **ゴミを一気に消す**
>
> 「フィルター」メニュー→「線画修正」→「ごみ取り」や「線修正」→「ごみ取り」→「ゴミ取りサブツール」では、一定の大きさのごみを一気に消せます。
> ただし必要な描画が消えてしまうことがあるため、投げなわ塗りや消しゴムツールと併用するのがおすすめです。





8 保存して完了

「ファイル」メニュー→「複製を保存」→「clip」を選択し、管理しやすい場所に保存して、線画の抽出は完了です。彩色などの実作業は、このclip形式データで行います。

線画抽出の効率化

自分の原稿にあう補正の数値が見つかったら、手順6までのオートアクションを作成するのがおすすめです。オートアクションの作成方法は、82ページを参照してください。

複数ページの場合、線画のレイヤー名を他のレイヤーと被らないものに統一し、オートアクションに組み込んでおけば、「ファイル」メニュー→「一括処理」で、複数ページを一度に処理できます（EXのみ）。詳細は325ページを参照してください。

また、線画の抽出方法はこれだけではありません。「clipstudio」→「素材を探す」→「オートアクション」に公開されている素材もあります。オートアクション素材は「オートアクション」パレットにドラッグして使用します（36ページ参照）。自分にあった方法を探してみましょう。おすすめ素材はPart9でピックアップしています。

時短度

Section 5-02

加筆プラグインで ラスター線画の簡単補正 EXのみ


ぶひぃ

アナログで描いた背景線画など、ラスターレイヤーの描画を、簡単に補正できる加筆プラグインの紹介です

> **MEMO**
>
> **プラグインとは？**
>
> 「プラグイン」は、公式やユーザーが公開している拡張機能で、EXにのみ対応しています。加筆プラグインは「CLIP STUDIO」→「プラグインストア」で無料入手できます。

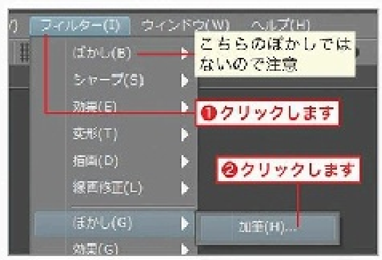
加筆プラグインの使い方

ここではアナログ背景をスキャンしたデータを使って概要を説明します。スキャンした原稿は線画の抽出をして（172ページ参照）、線画だけが残っている状態にしています。線画を抽出したレイヤーを複製し、**レイヤー表現色をカラーに設定**します（56ページ参照）。元レイヤーは再編集にそなえて非表示にし、カラーにしたレイヤーに加筆プラグインを使います。

方法①　描画全体を編集する

1 「加筆」ウィンドウの設定を調節する

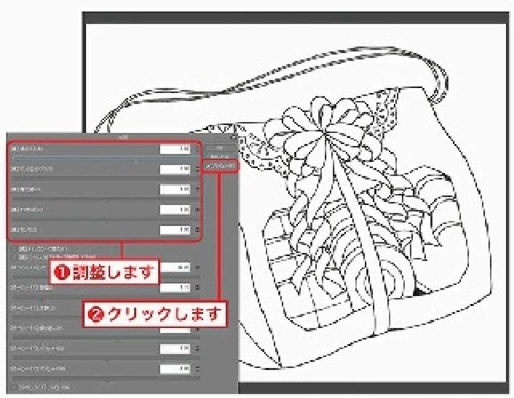
「フィルター」メニュー→「（下段の）ぼかし」→「加筆」を選択すると、「加筆」ウィンドウが現れます。「プレビュー」にチェックを入れて、好みの編集結果になるようパラメーターを変更します。



2 線幅を調整する

線幅の調整をしたい場合は、上5つのパラメーターを変更します。それぞれ効果が違うので、好みになるよう調整します。モノクロ原稿で使う場合、アンチエイリアス（60ページ参照）は変えないほうが無難です。



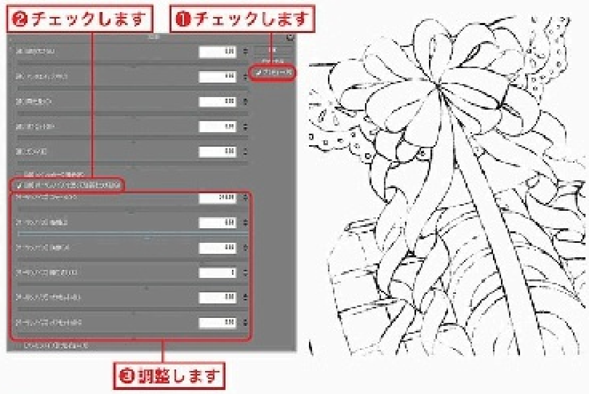


5

背景・線画の時短テクニック

3 効果を入れる

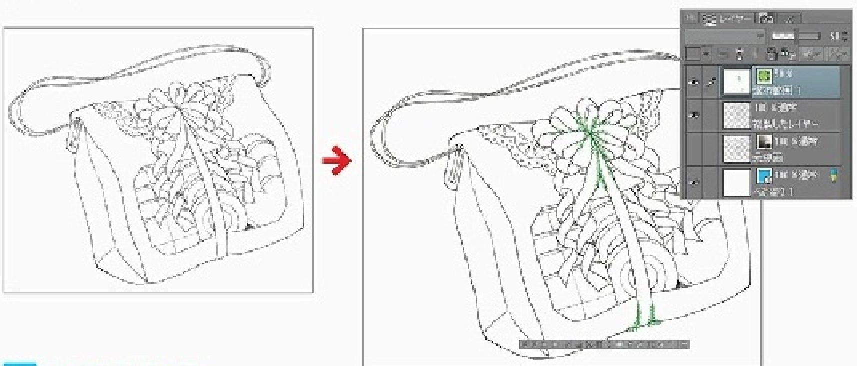
線に入りぬきやガサつき、にじみのような効果を入れたい場合は、中央にある「**[線]パーリンノイズを使って強弱をつける**」**にチェック**を入れてから、下6つの「パーリンノイズ」を調整します。上5つの「線の太さ」なども結果に影響します。



方法② 描画の一部を編集する

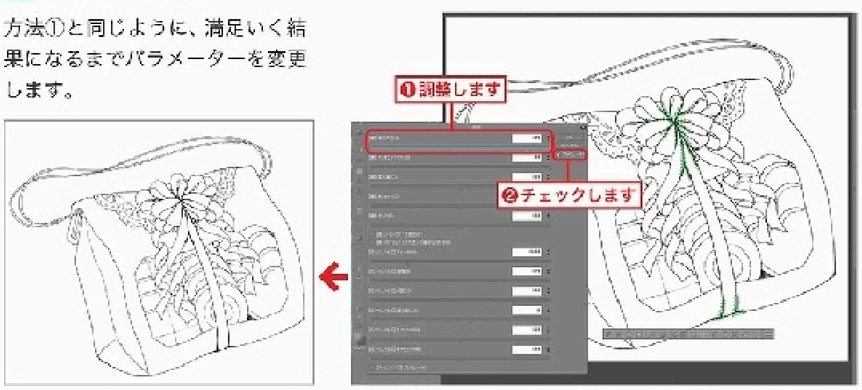
1 選択する

線が重なった一部分を太くしたいなど、編集したい場所が決まっている場合、**クイックマスク・選択範囲のストック**・**選択ペン**（63ページ参照）などで、編集したい部分の選択範囲をとります。



2 設定を調節する

方法①と同じように、満足いく結果になるまでパラメーターを変更します。



> **POINT**
>
> モノクロ原稿で使う場合、加筆プラグインで線の調整後、レイヤー表現色をモノクロにします。閾値を調整し（60ページ参照）、ベストな描画にしましょう（169ページ、170ページ参照）。

時短度

Section 5-03 原稿の配置を簡単に行う



中山たかひろ

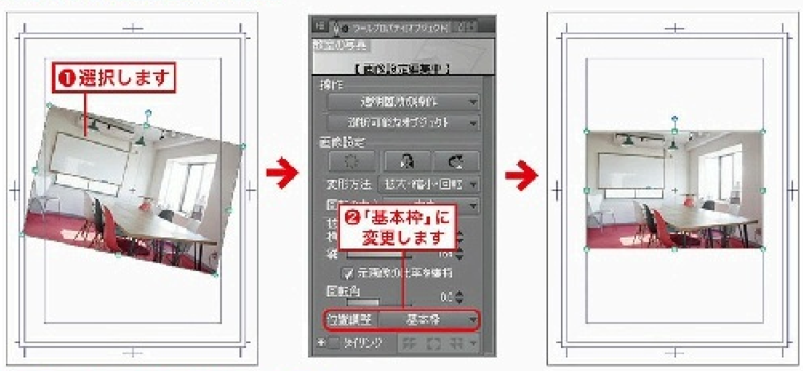
アナログ原稿や写真などを読み込んだ場合、「オブジェクト」サブツールで「ツールプロパティ」パレットの「位置調整」を使用すると大きさを簡単に変更できます

「オブジェクト」サブツールで「画像素材レイヤー」を変形する

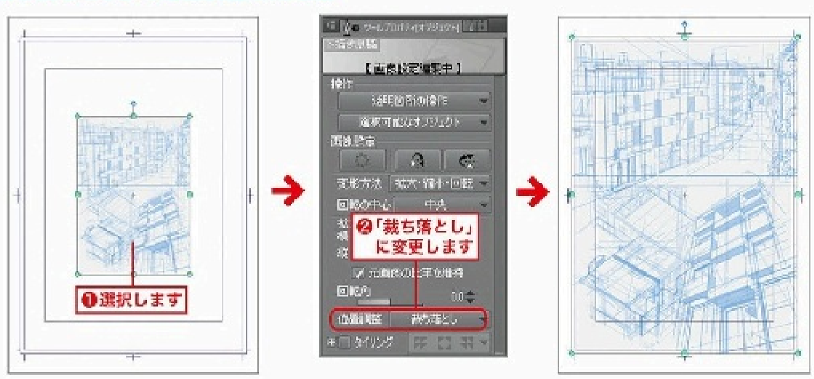
「ファイル」メニュー→「読み込み」→「画像」や、「レイヤー」パレットにドラッグして画像を読み込んだ場合、画像は**「画像素材レイヤー」として「レイヤー」パレットに読み込まれます**。「オブジェクト」サブツールで「画像素材レイヤー」を拡大・縮小・回転、自由変形などを行えます（278ページ参照）。

「ツールプロパティ」パレットの「拡大率」や「回転角」の使用も可能ですが、「**位置調整**」を使うと、「キャンバスサイズ」へのリサイズ、キャンバスに対して「漫画原稿設定」がオンになっていれば「裁ち落とし」枠や「仕上がり」枠、「基本枠」まで自動でリサイズができます。

「基本枠」まで位置調整した場合



「裁ち落とし」まで位置調整した場合



紙に描いた原稿をスキャンして取り込む場合は、**紙の原稿サイズとキャンバスサイズを合わせておく**と、より簡単に配置できます。

時短度 ▶▶ 🏃🏃🏃

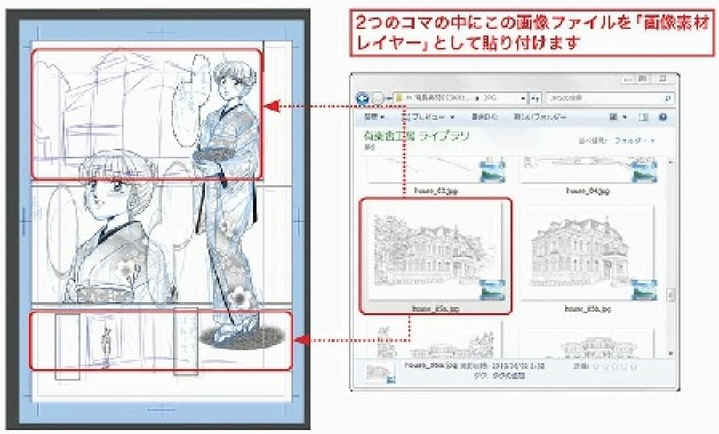
Section 5-04 背景画像を直接「レイヤー」パレットにドロップして配置する


ねぐら☆なお

通常、保存されている外部のファイルをページに貼り付ける時は、「ファイル」→「読み込み」→「画像」コマンドを使用しますが、「レイヤー」パレットに「ドラッグ&ドロップ」でも簡単に配置できます

「レイヤー」パレットにドロップで背景画像を貼り付ける

外部ファイルの形で提供されている背景素材の多くは、汎用性の高い画像ファイル形式で保存されています。外部ファイルが、コマンド「メニュー」→「読み込み」→「画像」で読み込み可能な画像形式なら、直接ドラッグ＆ドロップで貼り付ける方法で大幅な時短が期待できます。作例の上段１コマ目と下段３コマ目に、画像素材ファイルを「画像素材レイヤー」として貼り付けてサイズを調整、トーン処理をして仕上げます。



1 画像を「レイヤー」パレットへドラッグ&ドロップする

画像を挿入したい階層のレイヤーまたはフォルダーを選択します。

- **レイヤー・閉じたフォルダーを選択した場合……選択レイヤーの前面に配置**
- **開いたフォルダーを選択した場合……選択フォルダー内の最前面に配置**



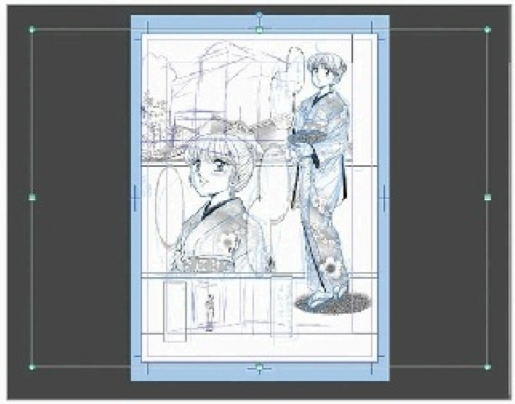
MEMO

「レイヤー」パレット上ならどこでドロップしてもOK

「レイヤー」パレット上で表示される赤いラインは、Ver1.6.6現在では挿入箇所に反映されていないので、どこでドロップしても結果は同じです。バージョンアップで赤ラインの箇所に挿入できるようになるかもしれません。

2 画像の貼り付け完了

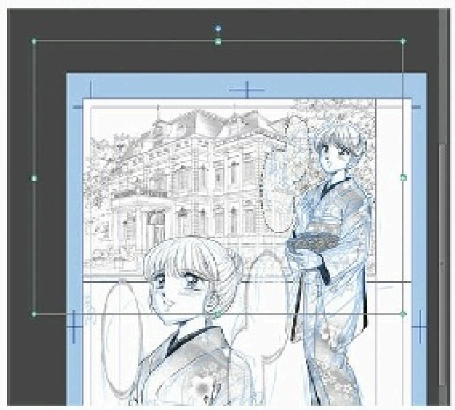




3 「画像素材レイヤー」の画像設定を編集する

後々何度でも使えるように、この段階で「素材」として登録・整理しておきましょう。1コマ目は素材を左右反転して配置した方が構図が収まるので、ツールプロパティの「画像設定編集中」で画像設定を「左右反転」にします。また、「元画像の比率を維持」をオンにして、リサイズハンドルを動かしてコマに合わせて縮小します（素材の登録は88ページ、242ページを参照）。





4 レイヤーを複製して再利用する

3コマ目は1コマ目の画像素材レイヤーを複製して、回転をリセット・サイズを拡大しました。共にトーン処理を行い完成です。

> **MEMO**
>
> **描く時間がないときは背景素材を活用！**
>
> 背景を描く時間がないときに役立つのが、様々な形で提供されている「背景素材」です。利用規約をよく読み許諾の範囲内で上手に活用しましょう。

> **MEMO**
>
> **背景素材「有楽舎工房」**
>
> 本項目の作例は、「有楽舎工房」の背景素材を使用しています。詳しくは356ページをご覧ください。



Section 5-05 3D素材を使ってみる

時短度

※本項目では「レイヤー」パレットのコマンドバーをリスト上部に配置しています（44ページ参照）。


摩耶薫子

手間のかかる小物や背景は3D素材を使って作業効率を上げることができます。3D素材は、デフォルト素材の中にも背景や小物が色々ありますし、CLIP STUDIO ASSETSなどでも配布されています

3D素材を配置する

「素材」パレットにある3D素材をパレットからキャンバスかレイヤーにドロップするか、3D素材を選択して「素材」パレット下部の「素材の貼り付け」アイコンをクリックします。



MEMO

「素材」パレットに入っていない3D素材は、ローカルマシンのエクスプローラーから直接キャンバスにドロップすると読み込めます。

読み込める形式は、FBX、LWO、LWS、OBJ、C2FR/C2FC（CLIP STUDIO 3D旧形式）、CS3O/CS3S/CS3C（CLIP STUDIO 3D新形式）6KT、6KH、PEPです。

読み込んだオブジェクトを変更する

3Dをキャンバスに読み込むと、自動的に「オブジェクト」ツールになりますが、別のツールが選択されている場合は「オブジェクト」ツールに切り替えます。

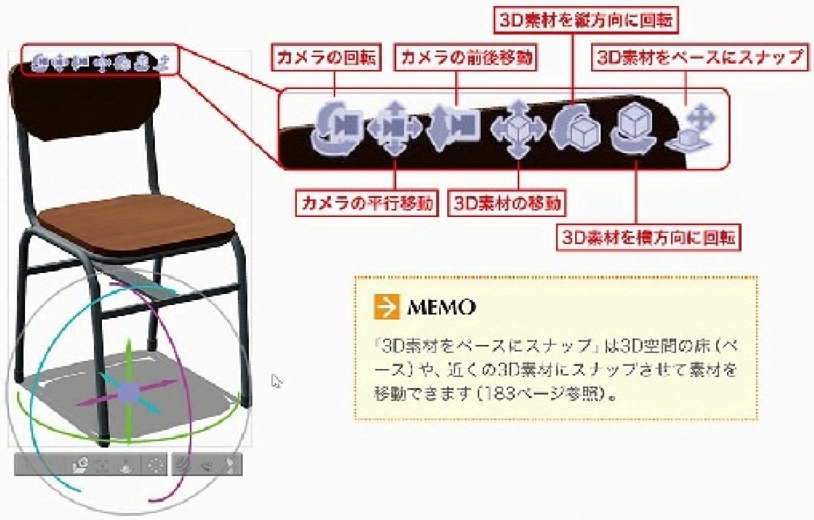
3D素材は、キャンバスの中心が「焦点」として読み込まれます。「焦点」から離れた位置にオブジェクトを移動させると、形がひずんで見える場合があるのでご注意ください。「焦点」を移動させるには「レイヤー移動」ツールを使って3Dレイヤーごと移動させます。



オブジェクトの上部に表示されているアイコン（移動マニピュレータ）

読み込んだオブジェクトの上部に表示されているアイコン（移動マニピュレータ）は、左から**「カメラの回転」「カメラの平行移動」「カメラの前後移動」「3D素材の移動」「3D素材を縦方向に回転」「3D素材を横方向に回転」「3D素材をベースにスナップ」**です。

それぞれアイコンをクリックしたままドラッグして操作します。アイコンをクリックして色が濃くなると、アイコンからカーソルが離れていても同様の操作ができます。アイコンをもう一度クリックすると無効になります。



MEMO

「3D素材をベースにスナップ」は3D空間の床（ベース）や、近くの3D素材にスナップさせて素材を移動できます（183ページ参照）。

デフォルトの設定では、オブジェクトツールでキャンバスをドラッグすると「カメラ回転」になります。また、**「右ボタンクリック＋ドラッグ」でカメラ前後移動**、**「中ボタンクリック＋ドラッグ」でカメラ移動**になります。

キャンバスでオブジェクトをクリックすると、オブジェクト個別のマニピュレーター**が表示され、移動や回転ができ、「ツールプロパティ」パレットでパースや光源方向が変更できます。

「編集表示設定」は「高速」をおすすめします。操作が重いと思ったらここを確認してみてください。



四面図での配置 EXのみ

ver.1.6.6からは四面図での配置もできるようになりました。「ウィンドウ」メニュー→「四面図」で表示されます。「四面図」パレットでも3Dオブジェクトの位置は好きに移動できます。



> **MEMO**
> よく使う人は使いやすい位置に置いたワークスペースを登録しましょう（38ページ参照）。

複数の素材を同一レイヤーに読み込む

複数の3D素材を同一3Dレイヤーに読み込むこともできます。

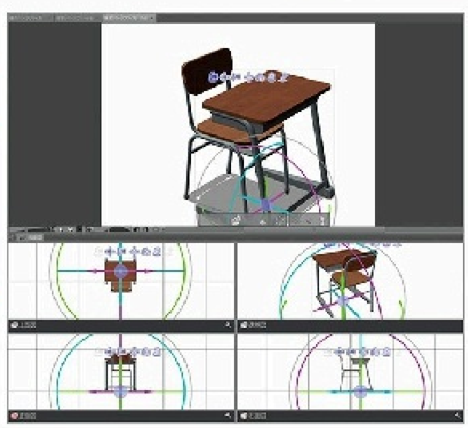
3D素材を追加したいレイヤーを選択した状態で、キャンバスに追加の3D素材をドロップすればOKです。

ただし、C2FR/C2FC（CLIP STUDIO 3D旧形式）は、他の形式の素材と同一レイヤーに読み込めません（199ページ参照）。



複数のパーツはツールプロパティの「3Dオブジェクト」でもそれぞれ選択できます。



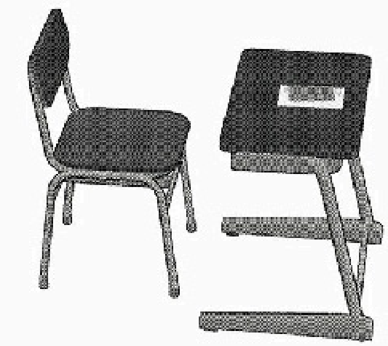


[Shift]を押しながら複数選択もできます。キャンバス上でも同様に[Shift]を押しなが3Dオブジェクトの複数選択ができます。

パースやアングル、光源の方向などは、同一レイヤー上のオブジェクトで同じになりますが、「光源の影響を受ける」「影」「輪郭線幅」の設定はオブジェクトごとに独立しています。

3Dをモノクロ原稿で使う方法

3Dレイヤーのレイヤープロパティの「効果」で「トーン」をオンにすれば、簡単に3D素材を二値網点化できます（55ページ参照）。





なお、ツールプロパティの「編集表示設定」を「高速」にしている場合、「トーン」化などレイヤー効果をオンにしても、「オブジェクト」ツールを選択して3Dレイヤーがアクティブになっている時は、表示が変化しませんのでご注意ください。

「オブジェクト」ツール以外を選択するか、3Dレイヤー以外のレイヤーをアクティブにすると、現在有効になっているレイヤー効果通りに表示されます。

また、3D素材全体の「トーン」化ではなく、3D素材の輪郭線を抽出して、トーンも階調で貼り分けたい場合は「LT変換」という方法があります。次ページから解説します。

MEMO

オブジェクトを重ねるには

机の上に本やノートの3D素材を配置したい場合などは、オブジェクト上部に表示されているアイコンの一番右の「オブジェクト接地&移動」アイコンでオブジェクトが重なるように移動させると、ぴったりオブジェクトが重なります。「オブジェクト接地&移動」アイコンで移動させた時、移動先に他オブジェクトがない場合は「地面」に接地したまま移動しますので、同一平面上にオブジェクトを配置したい場合にも便利です。この機能を使った時短テクニックを194ページで解説しているので、併せてご覧ください。



時短度

Section 5-06

3D素材をLT変換でモノクロ原稿に EXのみ

※本項目では「レイヤー」パレットのコマンドバーをリスト上部に配置しています（44ページ参照）。



原耶蒼子

3DLT変換で、3D素材をモノクロ漫画の描画に馴染む線画とトーン効果として描画することができます

配置した3D素材をLT変換する

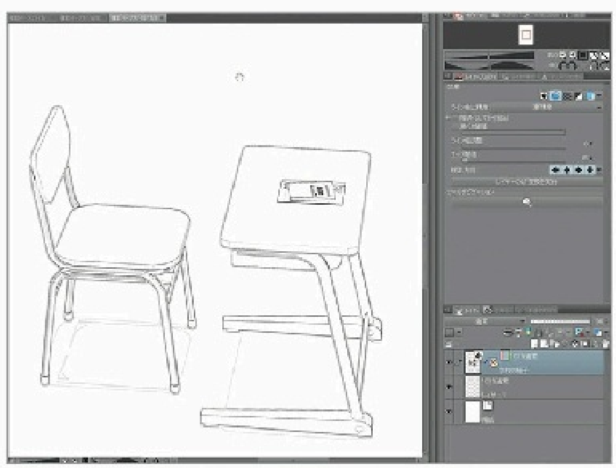
1 ライン抽出をオン

3Dレイヤーを選択し、「レイヤープロパティ」パレットの「効果：ライン抽出」をオンにします。



2 表示が変わる

キャンバス表示が変わります。
ただし、オブジェクトツールを選択していて**「編集表示設定」が「高速」になっている場合は、キャンバス表示は変化しません。**
他のレイヤーを選択したり他のツールを選択すると表示が変わります。



MEMO

レイヤープロパティで「ライン抽出」をオンにしたままでも、「オブジェクト」ツールで3Dを操作することはできますが、動作が重くなります。

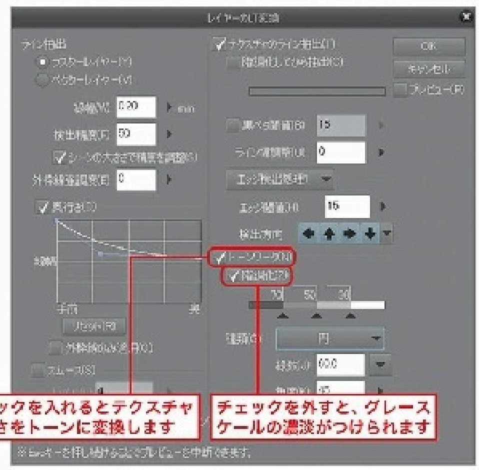
3 レイヤーのLT変換を実行する

「レイヤーのLT変換を実行」をクリックすると「レイヤーのLT変換」設定のウィンドウが表示されます。



4 LT変換の設定

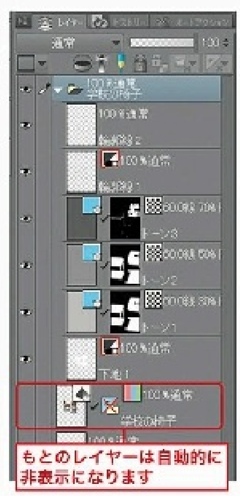
「テクスチャのライン抽出」は、テクスチャを使用していない素材には関係のない項目です。3D形状ではなく、使用しているテクスチャ画像の濃淡の境を線として抽出します。
「トーンワーク」は、テクスチャの濃さをトーンとして変換します。またこれは「光源」の影響も受けます。「階調化」のチェックを外すと、グレースケールの濃淡がつけられます。



5 LT変換結果のレイヤー

LT変換の結果は自動的にフォルダーに格納され、もとの3Dレイヤーは自動的に非表示になります。
LT変換の結果は通常の描画レイヤーですので、普通に描き足したり消したりもできますし、トーンワークで作成したトーンも変更できます。

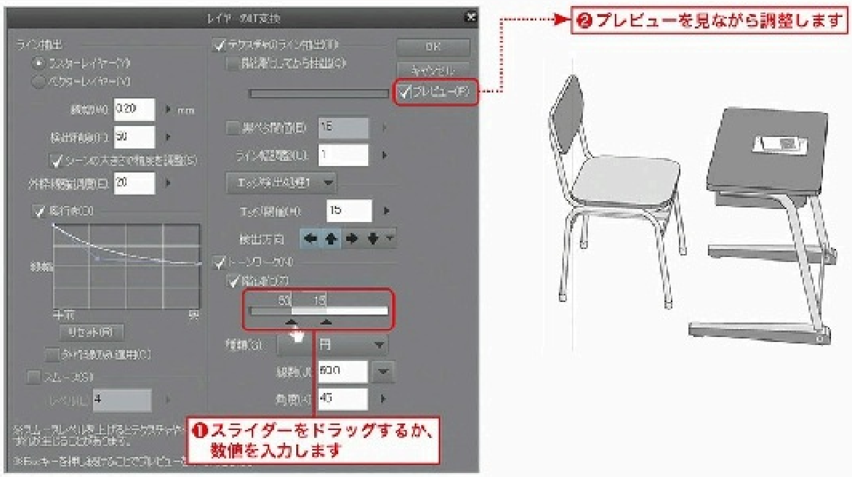




トーン濃度や濃度範囲の設定

1 「階調化」の設定変更の方法

「階調化」の濃度と濃度範囲はスライダーの下の黒の三角（ノード）を移動して調整します。ノードは下にドラッグして削除ができます。また、スライダー下のノードのない部分をクリックすると、ノードを追加できます。数値の部分をクリックし、数字の入力で調整もできます。



2 プレビュー表示

「プレビュー」をオンにして、ある程度結果を見ながら設定することもできますが、プレビューは重い場合があるのでご注意ください。

角度によって同じパーツにも影色がついていますが、オブジェクトのツールプロパティで「**光源の影響を受ける**」のチェックを外すと、影部分もなくなります。



線画のみを抽出する

「影」をオフにする

3D形状の輪郭だけ欲しい場合は、「テクスチャのライン抽出」と「トーンワーク」のチェックを外してLT変換を実行します。

オブジェクトの「影」が有効になっていると、影が薄く実線で描かれてしまうので、すべての3Dオブジェクトで「影」のチェックを外すことをおすすめします。

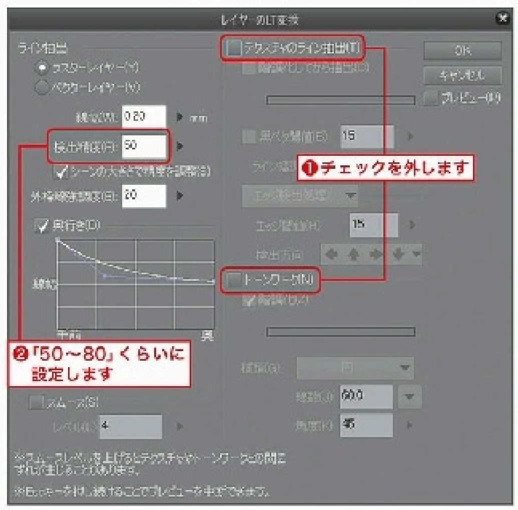


レイヤーLT変換設定の詳細

「テクスチャのライン抽出」と「トーンワーク」のチェックを外します。

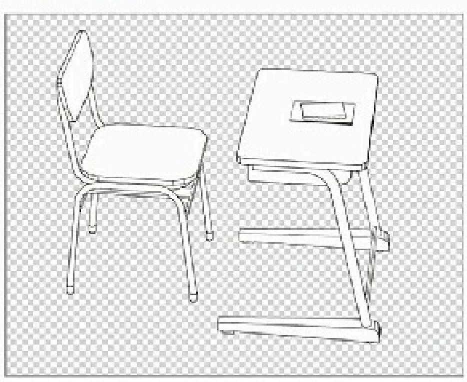
「検出精度」は素材にもよりますが「50～80」くらいがおすすめです。

「シーンの大きさで精度を調整」や「奥行き」の項目は、小物ではあまり影響が分からないかもしれませんが、背景3Dなど大きなサイズの素材では結果が変わりますので、色々試してみてください。



LT変換結果のレイヤーの詳細

LT変換の結果は、線画と、オブジェクトの部分が白で塗りつぶされた「下地」のレイヤーのみになっています。





Section 5-07

時短度

3D機能の便利な応用と面白い使い方

※本項目では「レイヤー」パレットのコマンドバーをリスト上部に配置しています（44ページ参照）。



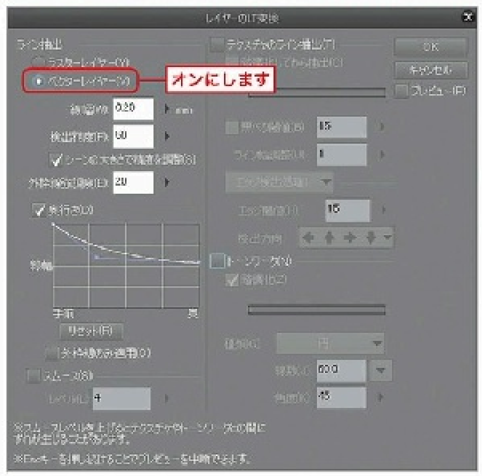
摩耶薫子

3D周りはいろんな設定があって煩雑ですが、その分色々な使い方ができて、面白い結果や作業時間の短縮などもできます。

LT変換で抽出した線の変更 EXのみ

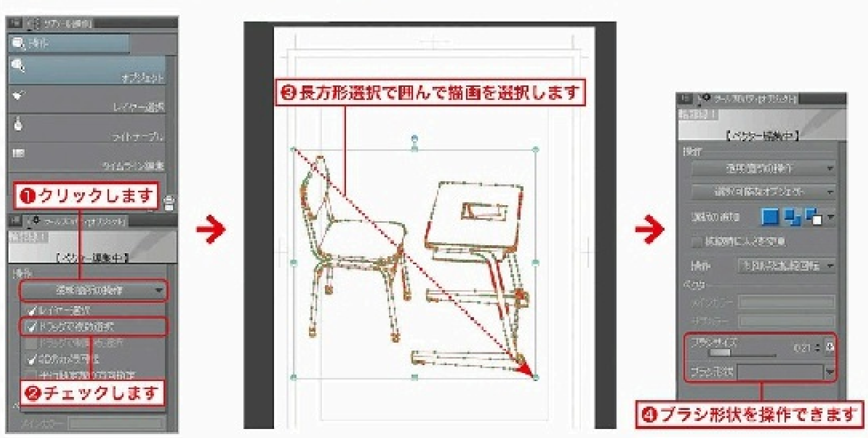
LT変換の「ライン抽出」はベクターレイヤーも選択できます。

素材によってはラスターレイヤーとベクターレイヤーで輪郭線の精度に違いが出る場合もありますが、ベクターレイヤーの描画線は、あとから色々と変更できます。

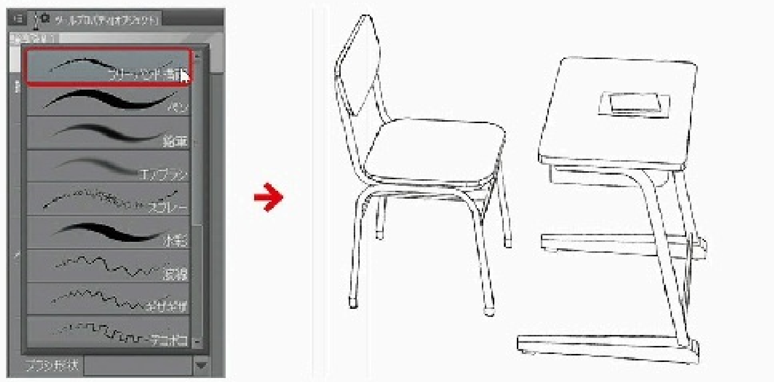


ベクターレイヤー上の描画線をすべて選択するには、「オブジェクト」ツールのツールプロパティで「透明箇所の操作」の項目の「ドラッグで複数操作」にチェックを入れて、描画部分がすべて入るように長方形選択などで選択します。

ベクターラインを選択したら、「ブラシサイズ」で線の太さを変更したり、「ブラシ形状」でプリセットに登録したブラシ形状に変更（114ページ参照）できます。



このブラシ形状は、私（摩耶）がCLIP STUDIO ASSETSで配布している「フリーハンド描画」というペンのブラシ形状をプリセットに登録（114ページ参照）して適用したものです。「いかにも3D」のようなシャープな線ではなく、フリーハンドで書いたような表現が簡単にできました。



キャンバスの任意の場所に3Dの焦点を配置する

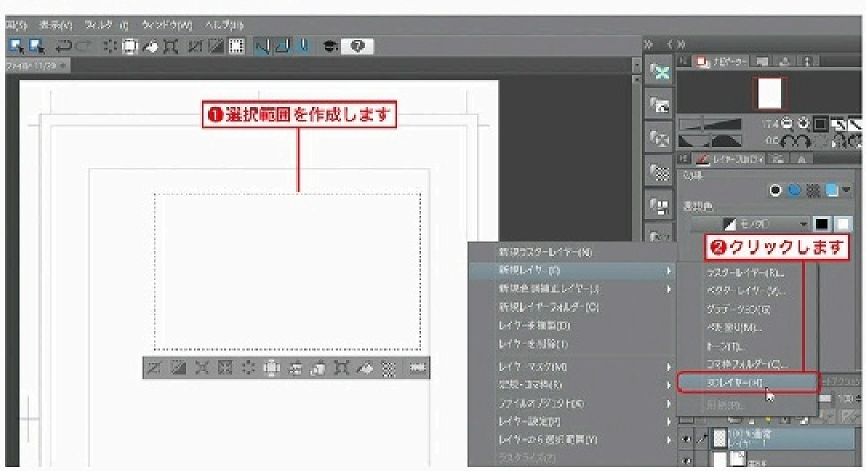
キャンバスに3D素材をドロップすると、素材オブジェクトの実寸に関わらず**キャンバス全体**にぴったり収まるように配置されます（180ページ参照）。

この時、3Dスペースの中心（焦点）はこの**キャンバス全体の中心**に設定されます。表示されている素材の大きさは、カメラ距離などで変更できますが、3Dスペースの焦点は「レイヤー移動」ツールで動かす必要があります。

選択範囲を作成してから3Dレイヤーを配置する

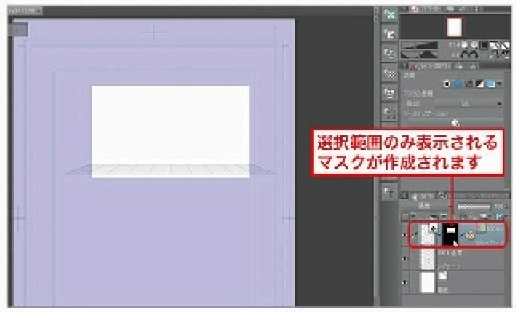
1 空の3Dレイヤーを作成する

好きな位置と大きさに3D素材を配置したい場合は、**選択範囲をとり、空の3Dレイヤーを作成**します（この機能はver.1.6.6で搭載されました）。
選択範囲をとったあと、「レイヤー」パレットのメニュー、あるいは「レイヤー」メニュー→**「新規レイヤー」から「3Dレイヤー」**コマンドを選びます。



2 選択範囲内に3Dスペースが作成される

自動的に選択範囲のみ表示されるマスクが作成され、選択範囲の中心が焦点の3Dレイヤーが作成されます。
この画像はわかりやすいように「マスク範囲を表示」にしています(70ページ参照)。



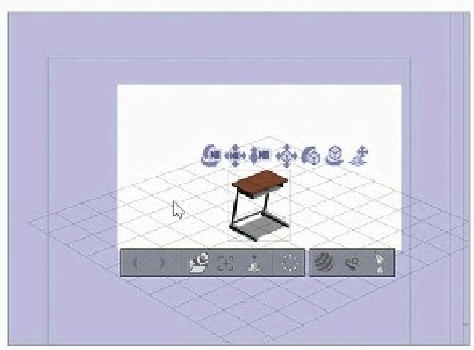
3 3Dオブジェクトを配置

この3Dレイヤーを選択した状態で3D素材を配置します。キャンバスにドロップしてもいいですが、中心に配置するのが少し難しいので、「素材」パレット下部の「素材をキャンバスに貼り付け」の利用がおすすめです。



4 選択範囲に合わせて配置される

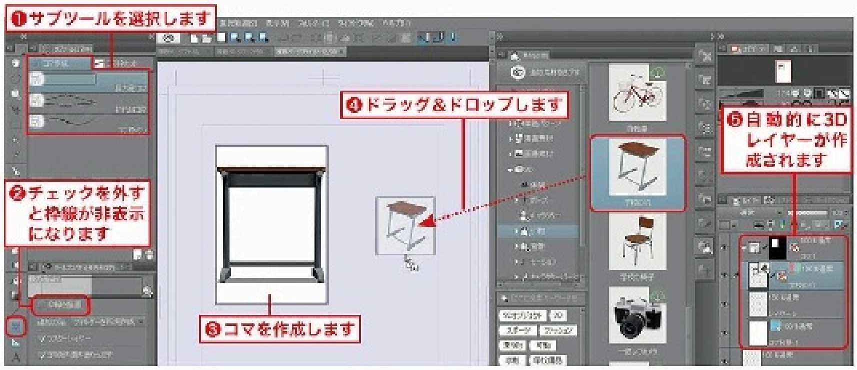
これで任意の場所を焦点にした3Dスペースに、3D素材が配置できました。
焦点は選択範囲の中央に設定されているので、すぐにカメラ回転をしても選択範囲からオブジェクトが外れません。



コマフォルダーを使って配置する方法

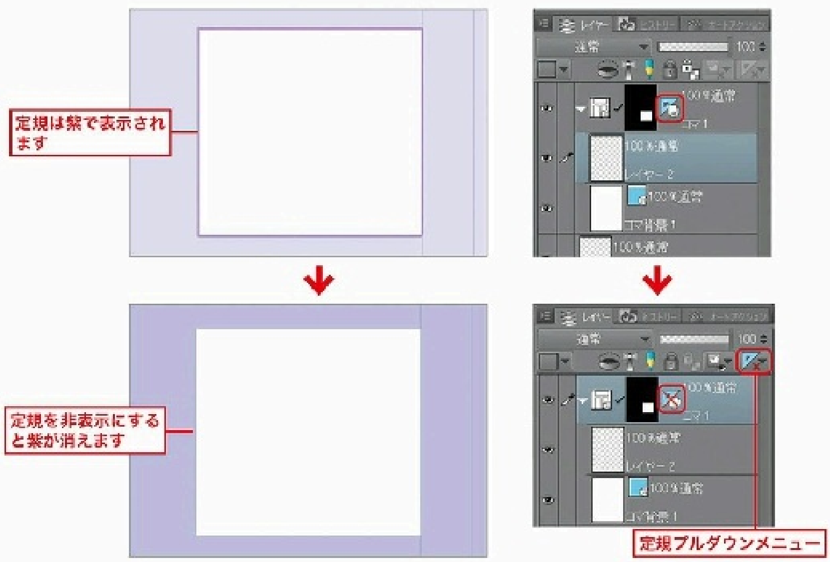
コマフォルダー内に3D素材をドロップすると、そのコマフォルダーの大きさと位置に合わせて自動的に3Dレイヤーが作成されます。描画されているコマ枠は、オブジェクトツールで選択し「枠線を描画」のチェックを外すと非表示になります。

この方法の場合は、先に空の3Dレイヤーを作成しておく必要がないので扱いやすいかもしれません。



はじめに「コマ作成」のサブツールプロパティの「枠線を描画」のチェックを外してからコマを作成すれば、コマ枠が非表示のコマが作成されます。

ただ、この設定のサブツールで作成したコマは枠線の定規が表示になっています。定規アイコンを[Shift]を押しながらクリック、あるいはレイヤーパレット上部の定規プルダウンメニューのチェックをすべてオフにすると定規も非表示になります。

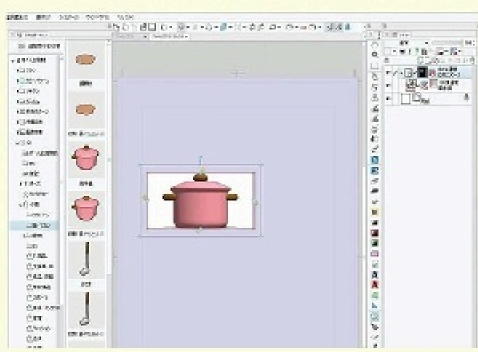


MEMO

3Dスペース用フォルダー

CLIP STUDIO ASSETSで、あらかじめ枠線を非表示にした設定の「3Dスペース用フォルダー」を配布しています。

CLIP STUDIO ASSETSで「摩耶」の名前か「3Dスペース用フォルダー」で検索してみてください。
表示範囲も簡単に変更できますので、使いやすいかと思います。



Section
5-08

時短度

3D素材を使って素早く背景作画しよう


中山たかひろ

3D素材を利用することで学校の教室や屋根など、複雑な背景も素早く描くことができます。描きたい対象に応じて3D素材を上手く利用してみるとよいでしょう。カメラを動かして3D素材の角度を編集するのがポイントです

3D素材を読み込み、パース定規を表示する

3D素材を読み込むと「レイヤー」パレットに「**3Dレイヤー**」と「**パース定規**」が作成されます。
「3Dレイヤー」の定規アイコンをクリックするとパース定規が表示されます。パース定規の向きと3D素材の面の方向が同じであれば、パース定規を利用してペン入れなどを行うことができます。

❶ 3D素材を読み込みます

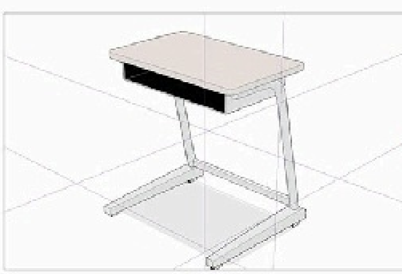


❷ クリックするとパース定規が表示されます



パース定規を利用して描画する

パース定規を利用し、3D素材を下描きにしながらペン入れを行うことができます。3D素材にない対象物を追加して描くこともできます。



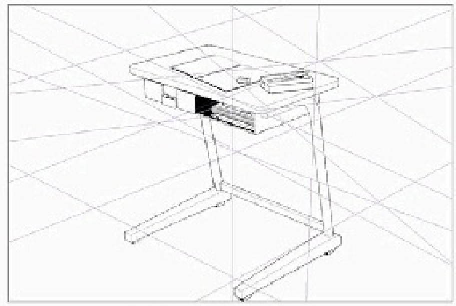


MEMO パース定規の非表示

パース定規を非表示にしたい場合は Shift を押しながら「レイヤー」パレットの定規アイコンをクリックします。また、パース定規を複数作成した場合、Ctrl + 4 を押すことで、スナップする特殊定規の切り替えを行えます。

消失点を追加する

作成されたパース定規に消失点を追加することで3D素材と面の向きが違う小物なども追加して描画できます。

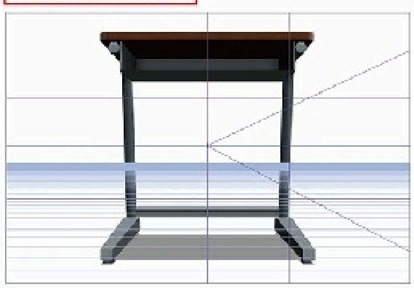


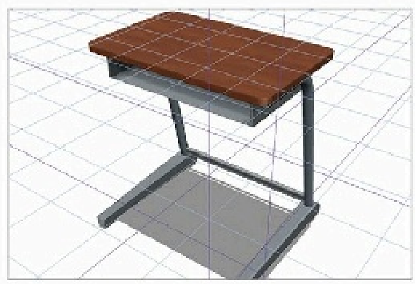
3Dレイヤーのパース定規を利用する際はカメラを動かす

3Dレイヤーのパース定規を利用する場合は、**3D素材の面の向きに注意**しましょう。3D素材の面の向きとパース定規の向きが平行でなければパース定規を利用してペン入れなどを行うことはできません。

そのため、3D素材を動かす場合は3D素材自体を回転するのではなく、カメラを動かすことでパース定規のガイド線の向きと3D素材の面の向きを平行に維持したまま、3D素材を移動できます。

カメラを回転させた場合



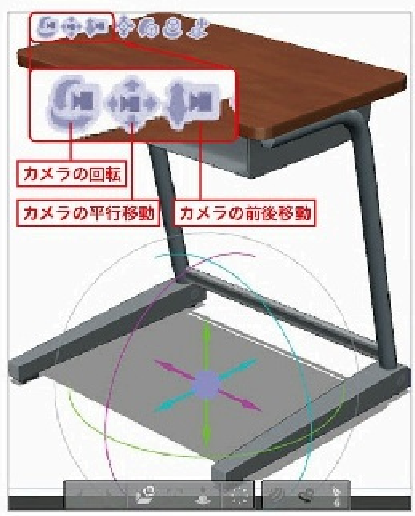


3D素材の向きは変わっていないため、パース定規との向きは平行に維持されたままです。

移動マニピュレータでカメラの移動

カメラの移動には「**移動マニピュレータ**」を使用します。3D素材をキャンバスに貼り付けると3D素材の左上に「移動マニピュレータ」が表示されます。

左側から3つのアイコン（**カメラの回転**・**カメラの平行移動**・**カメラの前後移動**）のいずれかをクリックし、ドラッグすることでカメラの操作が行えます。



> **MEMO**
> その他のアイコンは3D素材の操作で使います。詳しくは181ページをご覧ください。

時短度

Section 5-09 よく使う人体などの3Dを背景とあわせて1レイヤーにしておく



CLIP STUDIO PAINTの3Dは1つのレイヤーに複数の3Dオブジェクトを配置できます。予めよく使う3D配置設定を作成し、そのレイヤーを「素材」パレットに登録！ そうすれば必要な時に素材1つを配置するだけで使えるので便利です

使用素材

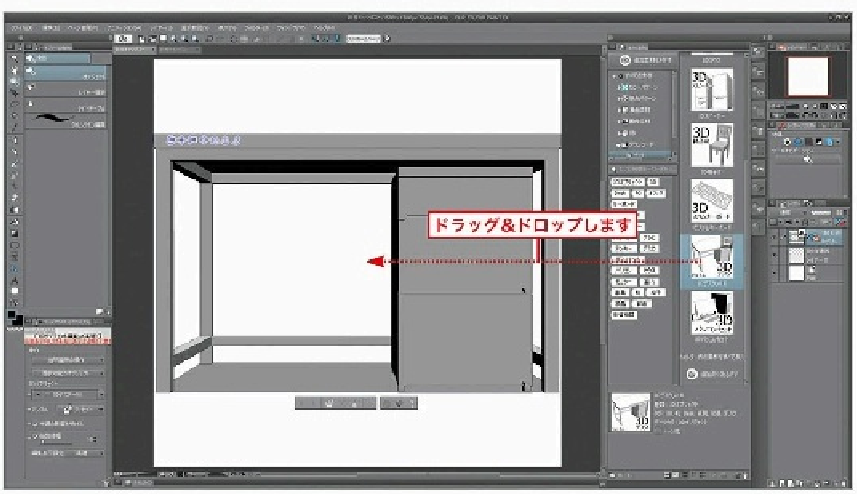
ここでは、次の素材を用いて解説します。標準搭載の素材１つを除いて、全てCLIP STUDIO ASETTS（素材をさがす）で配布しています。

- **3Dデスク_v1.6**
- **3D椅子01**
- **3Dパソコン_タワー型**
- **3Dパソコンモニター**
- **3Dマウス**
- **3Dスリムキーボード**
- **女子中学生系3Dデッサン人形_タイプA（普通）**
- **An_座り（標準搭載）**

3Dを1レイヤーにまとめる

1 素材を配置する

「3Dデスク_v1.6」をキャンバスにドラッグ&ドロップで配置します。



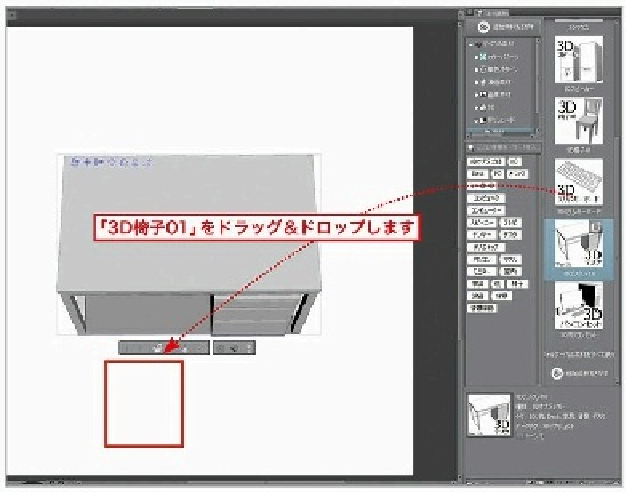
2 視点を変更する

今回は視点が上からの方が配置しやすいと思うので、カメラを回転させます。
少し引きで見た方が配置しやすいと思います。



3 続けて配置する

「3D椅子01」を配置します。配置したい位置にドラッグ&ドロップします。



4 椅子の向きを合わせる

椅子の向きが合っていないので、「移動マニピュレータ」→「3D素材を横方向に回転」します。

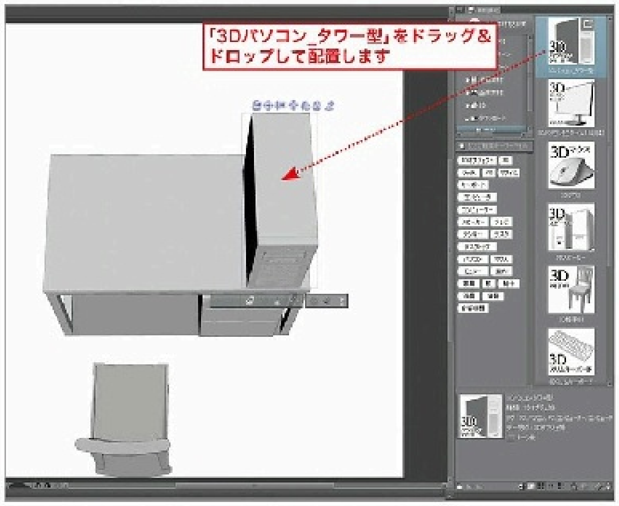




5 パソコンを配置

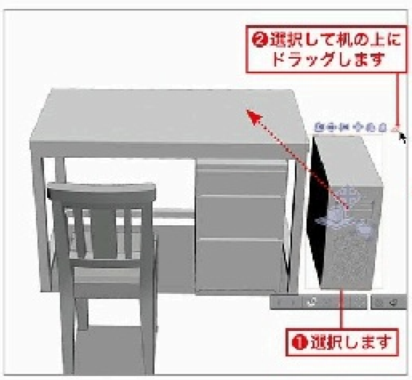
「3Dパソコン_タワー型」を配置します。
今回は机の上に配置するので、机上の配置したい位置あたりにドラッグ＆ドロップします。

3Dオブジェクトの上にドラッグ＆ドロップすると、自動的に3Dオブジェクト上に配置されます。



6 床に配置されてしまった場合は……

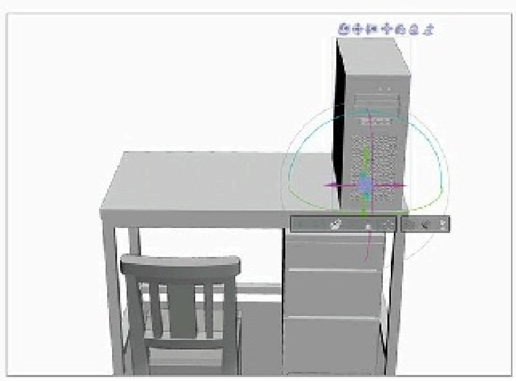
机上に配置できず床に配置されてしまった場合、「3Dパソコン_タワー型」が選択されている状態にして、「移動マニピュレータ」→「3D素材をベースにスナップ」をドラッグします。
するとドラッグ中は3Dオブジェクトが接地状態で移動します。この状態で机上にドラッグすると、机上に接地した状態で移動させることができます。





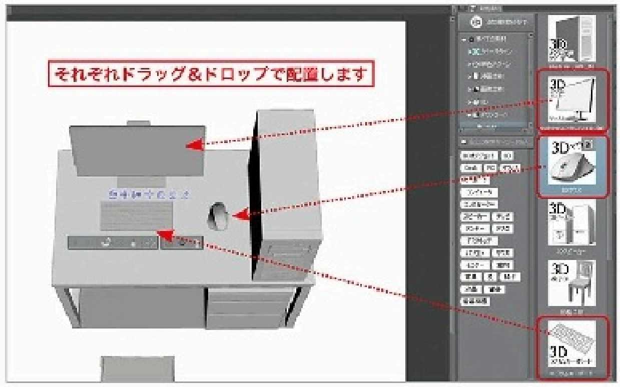
この方法が上手く行かない場合はオブジェクトをクリックして、マニピュレータの上下前後移動で調整します。

> **MEMO**
>
> ver.1.6.6で追加された「四面図」パレット EXのみ を使用すると、同時に四方向から確認できるのでより効率的に配置できます（「四面図」パレットについては180ページ参照）。



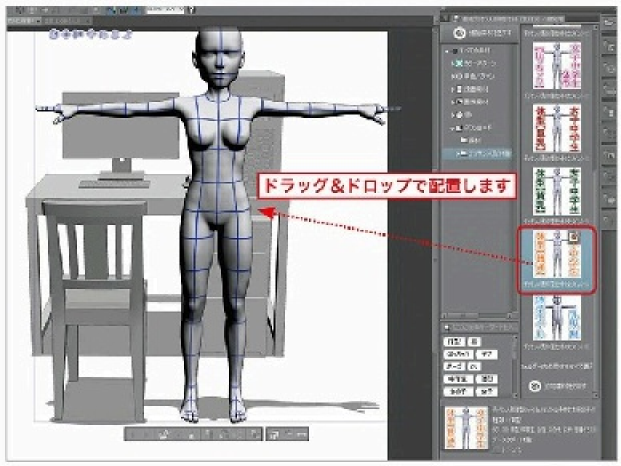
7 続けて配置

同じように「3Dパソコンモニター」「3Dマウス」「3Dスリムキーボード」を机上に配置します。



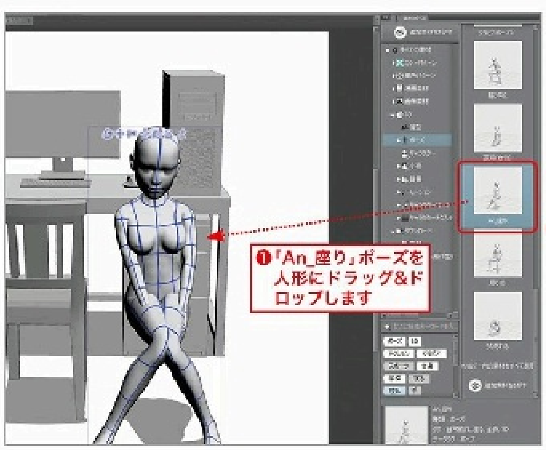
8 デッサン人形を配置

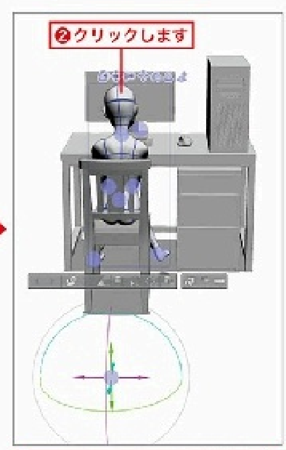
デッサン人形を配置します。



9 ポーズをつける

「An_座り」ポーズを人形にドラッグ&ドロップします。向きが合っていないので、「移動マニピュレータ」→「3D素材を横方向に回転」します。
人形をクリックして、マニピュレータの上下前後移動で調整します。



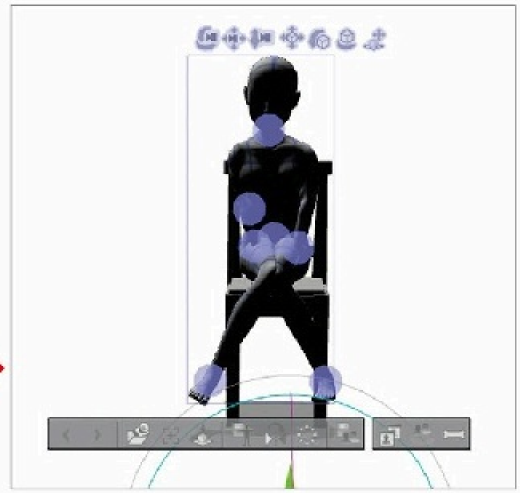


❸マニピュレータの上下前後移動で調整します

10 椅子と人形以外を非表示

カメラの向きを変え、人形の正面側にします。このままではポーズに変な箇所があるので、調整します。椅子と人形以外のオブジェクトは邪魔なので、いったんツールプロパティから非表示にします。





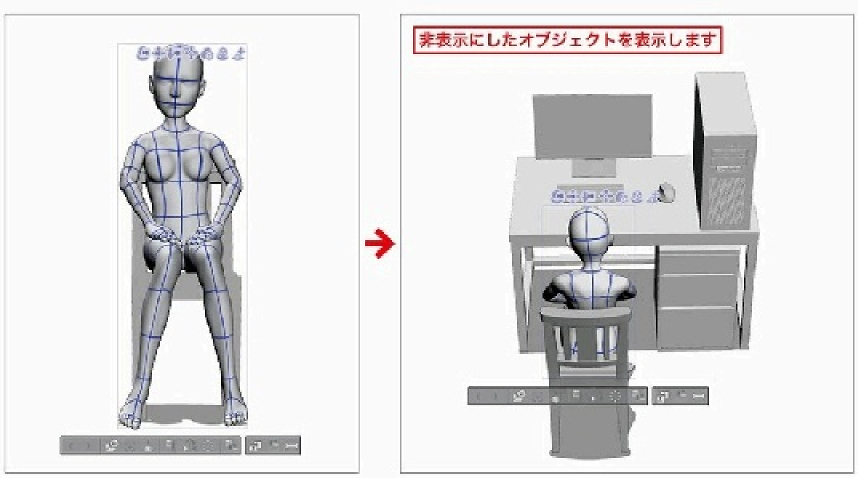
11 光源の向きを変更

光源の関係で見にくい場合は、光源の向きを変えましょう。
標準では光源である「平行光1」は表示になっていますが「平行光2」は非表示になっています。
この「平行光2」を表示させ、向きを調整することで、元の光源設定に影響が出なくなります。



12 オブジェクトを表示する

ポーズを調整しました。非表示にしたオブジェクトを表示します。



13 素材として登録する

「素材」パレットのメニュー→「画像を素材として登録」を選びます。素材名や検索用タグを編集し、素材保存先を選びます。「OK」をクリックすると、素材作りが終わりました。
次回以降はこの素材をキャンバスに貼り付けることで、すぐに使えます。配置が完成していれば、少しの調整で済むので時短になるでしょう。3D素材のレンダリングについては183ページを参照ください。

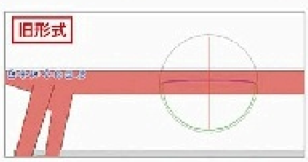


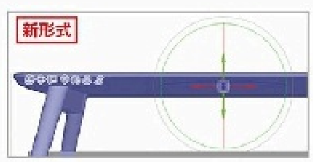
特定の3D素材が同じレイヤーに配置できない場合

CLIP STUDIO PAINT Ver.1.6.0 で3Dの素材形式が変わりました。**旧形式と新形式は同じレイヤーに配置することができません。**旧形式と新形式ではいくつか違いがあります。

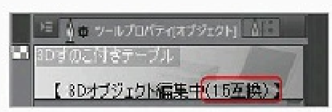
旧形式と新形式の違い

- **素材配置した時、新形式では最初から光源がONになっている**
- **新形式では地面の「影」が描画される**
- **3D素材上にマウスカーソルを乗せた時、ハイライトされる色が旧形式では「赤」、新形式では「青」**
- **マニピュレーターのデザインが違う**





- **旧形式ではツールプロパティに「(1.5互換)」と表記される**



- **新形式では「サブツール詳細」パレットから「編集表示設定」にある「高速」モードが使える**



汎用的な3D形式（objやfbxなど）は新形式で読み込まれます。残念ながら旧形式を新形式に変換する方法は現時点では用意されていません。旧形式の場合は、「類似の素材を探す」か「素材投稿者にASETTSからダイレクトメッセージで対応のお願いをする」等しかないでしょう。

時短度

Section 5-10 下描きから素早くアイレベルを設定できる

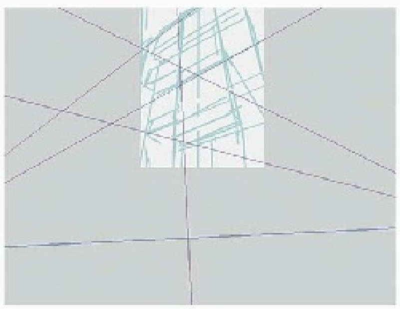


中山たかひろ

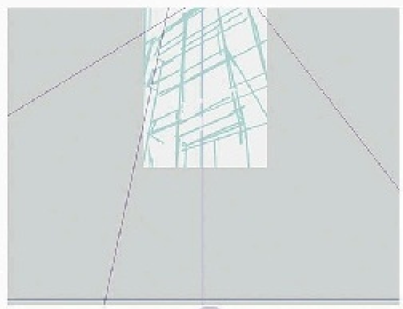
下描きに合わせてパース定規を作成するとアイレベルが斜めになってしまう場合があります。そのような場合は一点透視のままガイド線を動かします

下描きに上手くアイレベルを作成できないときは…

ラフや下描きに合わせて「パース定規」を作成すると下描きの線と「パース定規」が上手く合わなかったり、アイレベルが斜めになってしまったりする場合があります。



× アイレベルが斜めになってしまっている



◎ 地面に対して水平なアイレベル

地面に対して水平なアイレベルを作成したい場合、「パース定規」をキャンバス上でドラッグして作成してから「アイレベルを水平にする」でアイレベルを水平に変更してもよいですが、まずは**一点透視でパース定規を作成してからガイド線を移動する**とアイレベルを水平に保ったまま上下に移動させることができます。

パース定規を素早く設定する

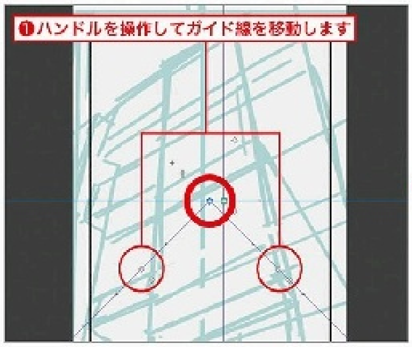
1 「1点透視」を選択

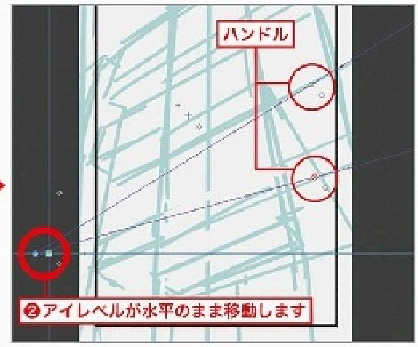
ラフを作成し、ラフに合わせてパース定規を作成します。
「レイヤー」メニューの「定規・コマ枠」から「パース定規の作成」を選択します。「パース定規の作成」ダイアログで「**1点透視**」を選択し「OK」ボタンをクリックします。
このときに二点、三点透視図法で作図する場合も「1点透視」でパース定規を選択します。



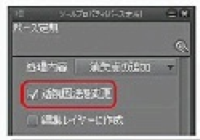
2 アイレベルを移動する

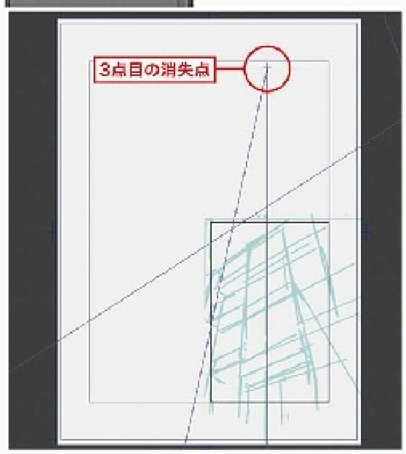
キャンバス上に作成されたパース定規を「オブジェクト」サブツールを使用し、ラフに合わせてガイド線を移動するとアイレベルを水平に保ったまま移動できます。





3 消失点を作成する





三点透視図法で作図を行いたいので、あと2つの消失点を作成します。まずはラフに合わせて「定規」ツールの「パース定規」サブツールを使用して、ガイド線を1本引きます。その際に「**透視図法の変更」がオン**になっていることを確認します。

ガイド線とアイレベルが交わった点が2つ目の消失点になるので、ガイド線をもう1本引いて消失点を作成します。

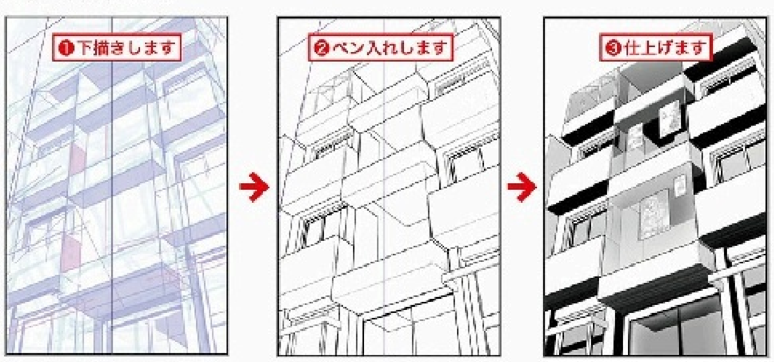
このときに2本目のガイド線は1本目のガイド線とアイレベルの交点にスナップ（吸着）します。

3点目の消失点はアイレベル上にはないので、ラフに合わせてガイド線を2本作成し、2本のガイド線が交わった点が3点目の消失点として作成されます。

> **MEMO　アイレベルが傾いてしまった場合**
> 傾いたアイレベルは「オブジェクト」サブツールでガイド線を右クリックして表示されるメニューから「アイレベルを水平にする」を選択することで水平にすることができます。

4 「パース定規」を使用して描く

「パース定規」を使用して下描き作成し、下描きを参考にしながらペン入れを行います。仕上げ処理を行い、完成です。



Section
5-11

時短度

無限遠を使って ガイド線に平行な線を描く


中山たかひろ

「無限遠」という言葉は聞き慣れない単語かもしれません。パース定規に「無限遠」の設定を行うことでガイド線に沿って、平行な線を描くことができます

色々な奥行きの表現方法

パース（遠近法）を使用すると平面上に遠近感を表現することができます。遠近感を正確に表現するためには透視図法を利用します。透視図法には一点透視図法、二点透視図法、三点透視図法などがあり、消失点（透視図法において奥に向かう平行な線が交わった点）に向かって線を描くことで遠近感を表現できます。





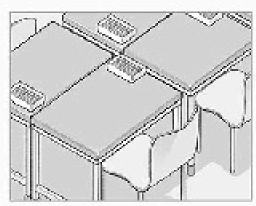


消失点に向かわない平行な線を描いて奥行きを表現する方法もあり、「平行投影法」や「零点透視図法」、「等間隔透視図法」などと言われる図法です。

平行投影法で背景などを描くときは、「無限遠」を使う

右図のような、消失点に向かわない平行な線で奥行きを表現する図法を「**平行投影法**」などと言われます。

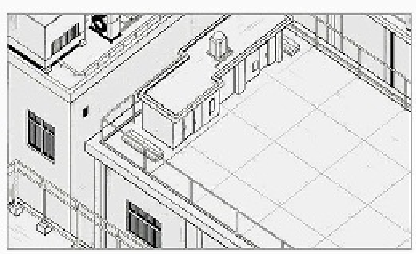
消失点に向かわない平行な線を描きたい場合はパース定規のガイド線を「**無限遠**」に設定すると平行線を描くことができます。



無限遠の利用方法

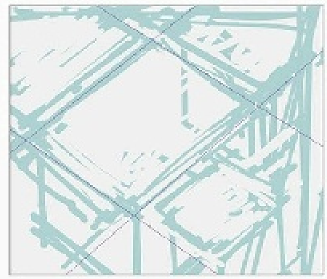
上空から見下ろした背景や遠い背景など遠近感を感じにくい構図を描く場合に無限遠を利用することもできます。

しかし無限遠を利用した構図は人間の視界とは異なるため、人によっては違和感がある場合があります。構図や使い方には注意する必要があります。



無限遠を利用して作図する

1 パース定規を作成する

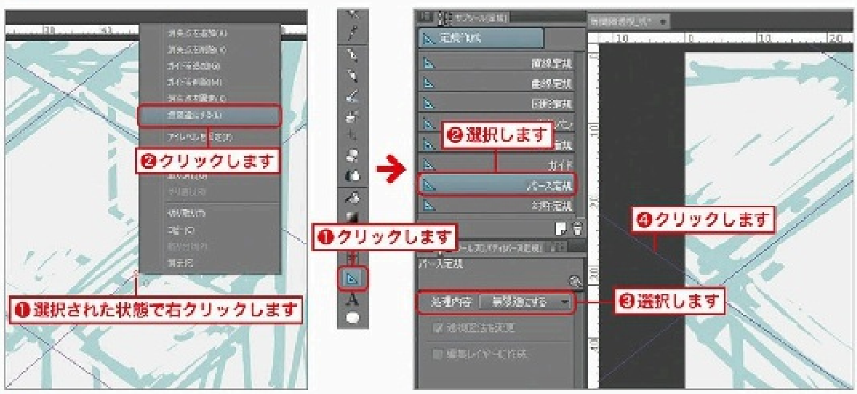


無限遠で作図するラフを描き、「パース定規」を作成します（192ページ参照）。

2 無限遠を設定する

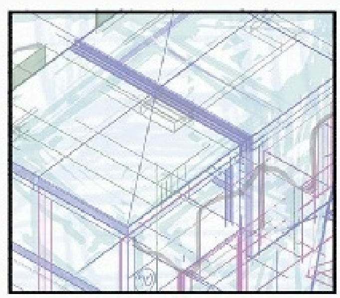
無限遠の設定方法は二通りあります。

①	「オブジェクト」サブツールでパース定規のハンドルにある丸い点（ガイド線の移動）をクリックして選択した状態で、右クリックして表示されるメニューから「無限遠にする」を選択する。
②	「パース定規」サブツールを選択した後、「ツールプロパティ」パレットの処理内容から「無限遠にする」を選択して、パース定規のガイド線をクリックする。

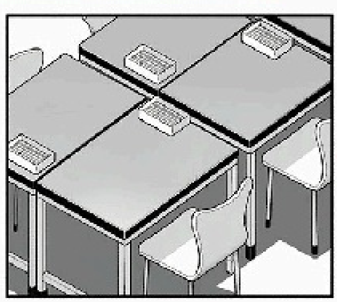


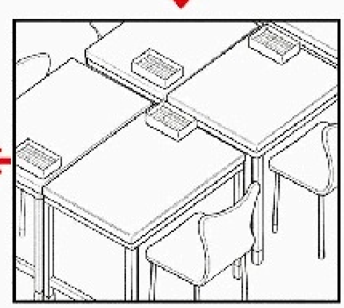
3 ガイド線が無限遠になった

ガイド線を無限遠に変更できました。パース定規を利用して下描きを行います。下描きを参考にしながらペン入れを行い、トーン処理を行えば完成です。



> **MEMO**
>
> **ハンドルの右クリックについて**
>
> 「オブジェクト」サブツールを使用して無限遠に設定する場合、ハンドル上の丸い点をクリックして選択してから、右クリックをします。選択（赤丸が付いた）状態で右クリックしないとメニューが表示されません。





時短度

Section 5-12

トーンを使って手っ取り早く平行線やグリッド線を作る



ねくら☆なお

ちょっとした背景や小物の一部に使うために、手っ取り早く等間隔の平行線やグリッド線を作りたい時におすすめなのが「トーン」を使って作る小技です

トーンの「線」や「クロス」を作ってレイヤー変換

ボタン一発で平行線やグリッド線を引く機能はありませんが、平行線定規やパース定規、さらにはペンなどの描画ツールを使わずにそれらを作る方法があります。それは**トーンの「線」や「クロス」を使う方法**です。

トーンの「線」から平行線を作成する方法

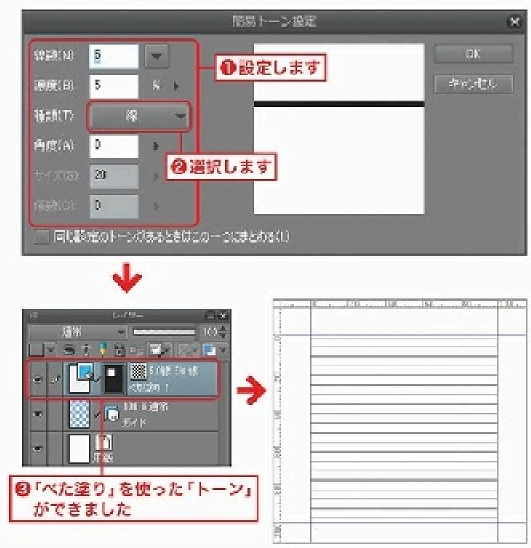
手順はあっけないほどシンプルです。

1 簡易トーン作成する

適当な選択範囲を作り「選択範囲ランチャー」→「新規トーン」または「レイヤー」メニュー→「新規レイヤー」→「トーン」で**「簡易トーン設定」**を開きます。「種類:線」を選択し、「線数」「濃度」は任意の数値にしてトーンを作成します。「角度」を0にすると水平の線になります。

「線数」は線の間隔「濃度」は線の太さに影響します。

ここではできるだけ間隔を広く取りたいので「線数:5」に、線は細くしたいので「濃度:5%」にしました。

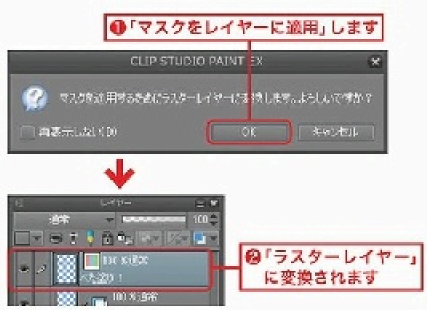


図は、600dpiモノクロで10cm四方の選択範囲内に作成された「線」のトーンです。線数は1インチあたりの密度なので約5mm間隔になっています。

2 マスクをレイヤーに適用

このトーンの**「マスクをレイヤーに適用」**します。レイヤーマスク上で右クリックか「レイヤー」メニュー→「レイヤーマスク」→「マスクをレイヤーに適用」を選択します。

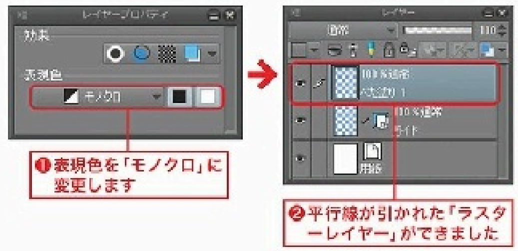
「レイヤー」メニュー→「ラスタライズ」を行った後に「マスクをレイヤーに適用」でもできますが、一手順増えます。



3 ラスターレイヤー完成

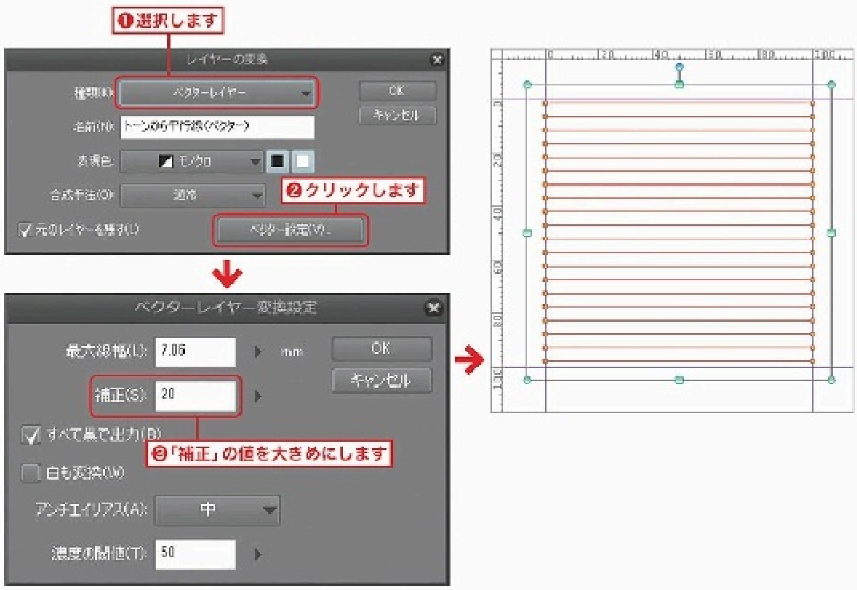
表現色を「モノクロ」に変更します。

これで平行線が引かれた「ラスターレイヤー」の完成です。



4 ベクター化する場合

ベクター化したい場合は、「レイヤー」メニュー→「レイヤーの変換」で「ベクターレイヤー」を選び変換します。「ベクターレイヤー変換設定」で「補正:20」にしておくと、シンプルなベクター線にすることができます。これで平行線が引かれた「ベクターレイヤー」の完成です。



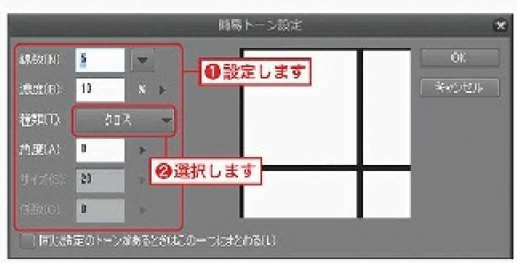
なおトーンの線数の最小値は5です。それ以下を入力しても強制的に5線になってしまいますので、もっと間隔を広く取りたい時は、ベクターレイヤーにして拡大しましょう。

トーンの「クロス」からグリッド線を作成する方法

考え方は「トーンの「線」から平行線を作成する方法」と全く同じで簡単です。完成した「平行線」や「グリッド線」は自由に加筆・変形できるので、いろいろな場所に利用することができます。

1 簡易トーン設定を行う

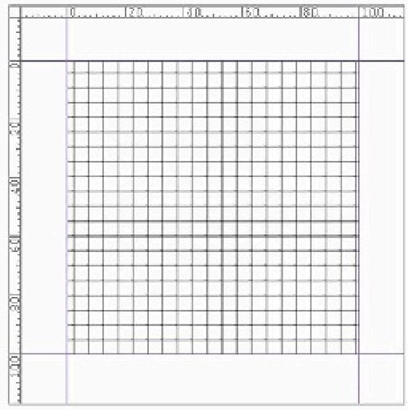
選択範囲を作成して「トーン」で「簡易トーン設定」を開き「種類:クロス」を選択し、線数・濃度を任意の数値にします。



2 マスクをレイヤーに適用する

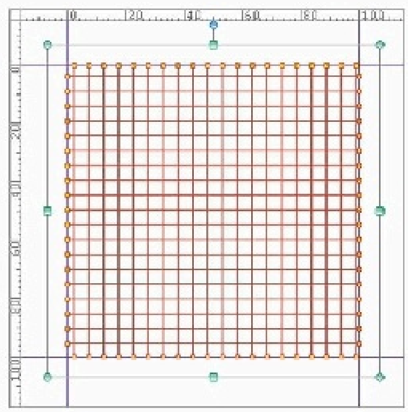
レイヤーマスク上で右クリックか「レイヤー」メニュー→「レイヤーマスク」から、「マスクをレイヤーに適用」を選択します。

3 モノクロに変更する



表現色を「モノクロ」に変更します。
グリッド線が引かれた「ラスターレイヤー」の完成です。

4 ベクター化する場合

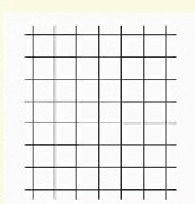


ベクター化したい場合は「レイヤー」メニュー→「レイヤーの変換」で「ベクターレイヤー」を選び変換します。
「ベクターレイヤー変換設定」→「補正:20」にします。グリッド線が引かれた「ベクターレイヤー」の完成です。

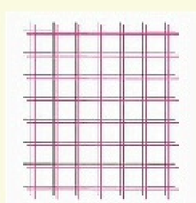
MEMO

平行線・グリッド線の活用例

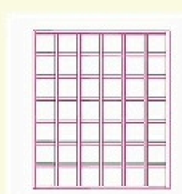
グリッド線が引かれたベクターレイヤーを使えば、格子戸や障子の組子の描画などにも応用できます。



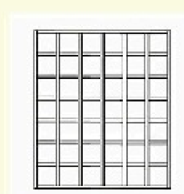
❶グリッド線が引かれたベクターレイヤーを作成します。



❷レイヤーを複製して右下に移動します。線幅修正ツールを使い、元レイヤーの線の幅を少し細くします。



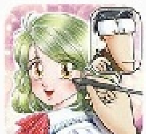
❸サブツール「ベクター用」の「ベクター消去」を「交点まで」にした消しゴムを使い、不要な線を消去します。



❹立体的に見える組子の完成です。

時短度

Section 5-13 パース定規のグリッドを使って等間隔線を引く方法


ねぐら☆なお

フローリングの床の表現やタイル目のグリッドの表現などでパース定規を使いパースに合わせて等間隔線を引く時に意外な設定のチェックで作業が効率化します

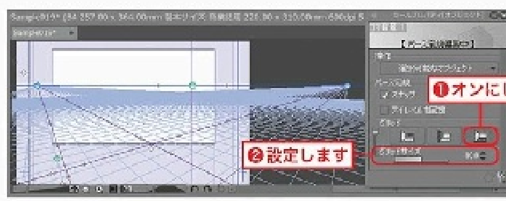
パース定規のグリッドのスナップはグリッドのみで!

パース定規を使ってフローリングの床やタイル目のグリッドを描きたい時には、パース定規にグリッドを表示させると目安になりますが、通常はそのまま「特殊定規にスナップ」させたまま描きます。ところがここで**「特殊定規にスナップ」をオフ**にして**「グリッドにスナップ」をオン**にすると、パース定規のグリッドに沿った線が引けるのです。

パース定規のグリッドに沿って描画する

1 グリッドを表示する

パース定規の準備をします。「ツールプロパティ」パレットの「グリッド」から表示したい方向のグリッドをオンにし、「グリッドサイズ」の間隔を調整しておきます。



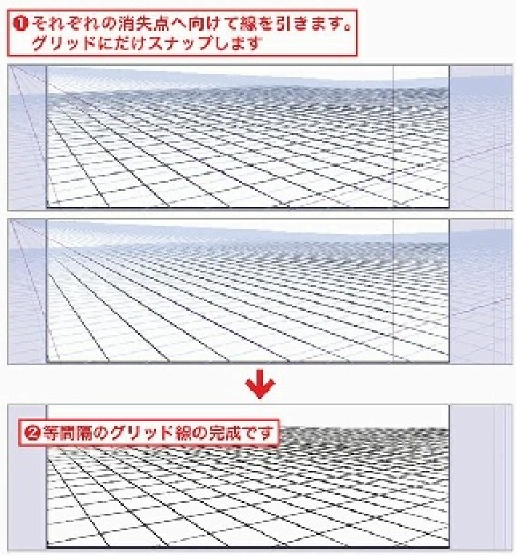
2 設定変更

「グリッドにスナップ」をオンにして、**「特殊定規にスナップ」をオフ**にします



3 消失点に向けて線を引く

左方向の消失点・右方向の消失点に向けて線を引けば、グリッドの完成です。
表示されたグリッドにだけスナップするので、余計な箇所に線を引いてしまうことはありません。

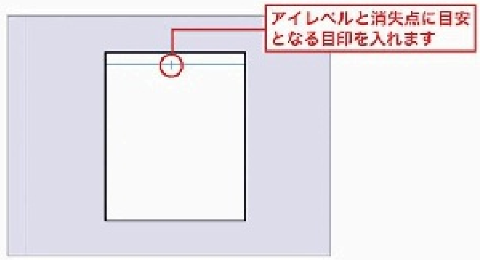


パース定規を使わずに擬似的に等間隔線を引く方法

広い範囲に等間隔の線やグリッドを描く場合は、パース定規を使って描いたほうが確実ですが、限られた狭い範囲にフローリングのような等間隔線をささっと引きたい時もあります。このような、きっちりとパース定規を設定するほどではない場合は、**集中線レイヤー**を使って表現する方法があります。

1 目印を入れる

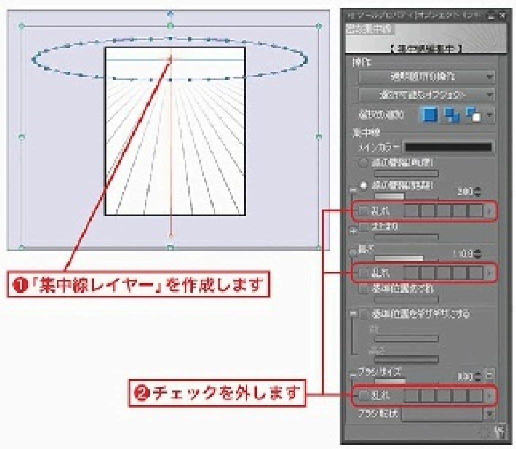
目安になるアイレベルと消失点を設定します。ここでは一点透視で描くフローリング風床面を想定しています。



2 「集中線レイヤー」を作成

目安となる消失点を中心とした「集中線レイヤー」を作成します。ツールプロパティの「集中線」の項目で注意すべき点は**「乱れ」の項目をすべて外す**ことです。

「線の間隔」は、距離を使ったほうが集中線の基準位置を調整することで、より自然な間隔を作ることができます。「角度」を使うと中央から離れた場所が不自然に広がって見えるのでおすすめできません。

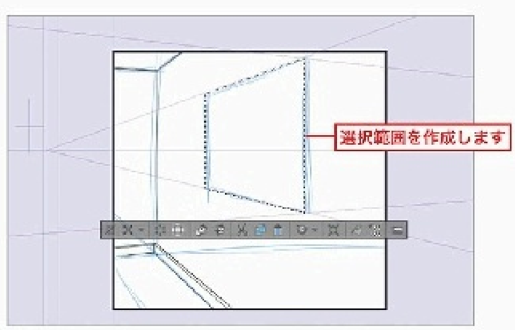


集中線ツールをうまく使ってブラインドを描く

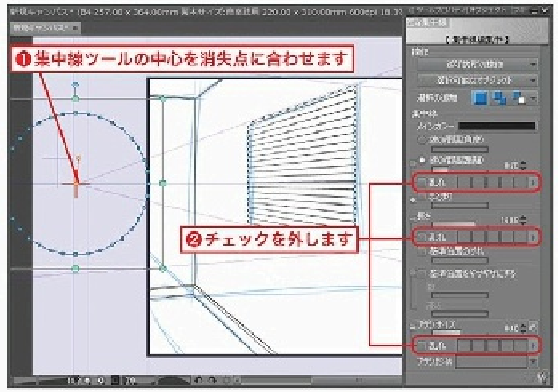
等間隔の線がたくさん必要なので描くのがちょっと面倒な背景小物の一つ「ブラインド」も、集中線ツールをうまく使えば、描く手順の簡略化が期待できます。

1 選択範囲を作成する

パース定規を作成して、ブラインドを描きたいエリアに、サブツール「長方形選択」で選択範囲を作ります。

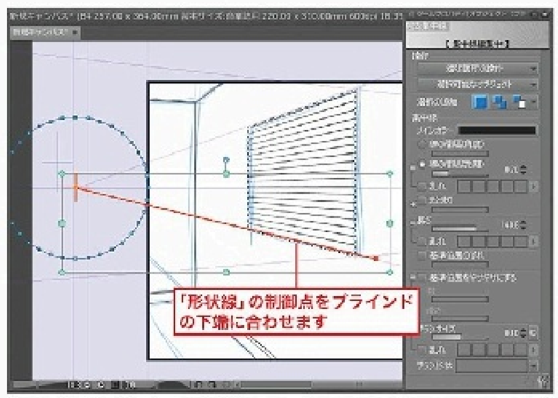


2 集中線を作る



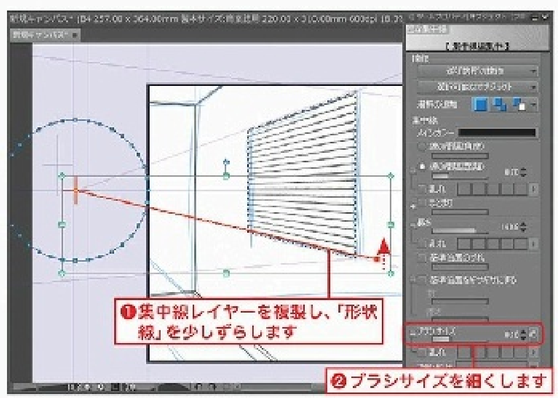
集中線を消失点を中心に作成して理想的なブラインドの間隔になるように数値を調整します。

3 制御点を合わせる



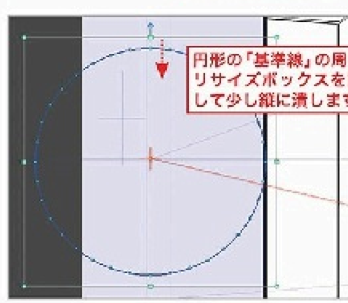
集中線の「形状線」の制御点をブラインドの下端に合わせます。

4 集中線レイヤーを複製



集中線レイヤーを複製し、「形状線」をほんの少しずらしてブラシサイズも小さくして線を細くします。
これはブラインドのスラット（羽根）の厚みを表現するための線です。

5 さらに集中線レイヤーを複製

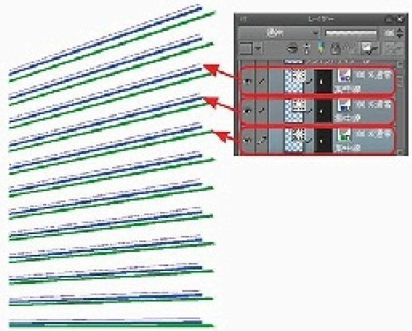


もう1つ集中線レイヤーを複製し、円形の「基準線」をほんの少し下に移動させてわずかに縦に潰します。
これはブラインドのスラット（羽根）の奥（窓側）のエッジ部分の線になりますので、より上のほうが隙間が広くなるように微調整します。

6 微調整する

3つの集中線レイヤーを微調整して、ブラインドのパース方向の線を用意しました。ほぼ「基準線」の変形だけで調整可能です。

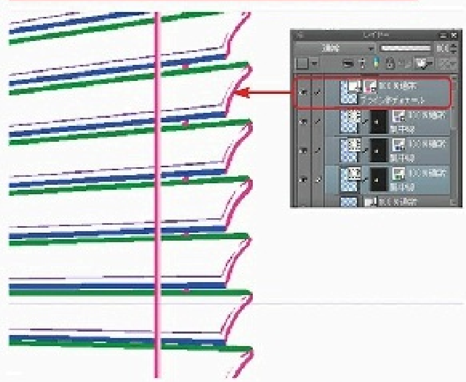
スラット（羽根）の形状に合わせてレイヤーマスクも調整します。



7 ディテールを加筆する

レイヤーを追加してディテールアップをします。

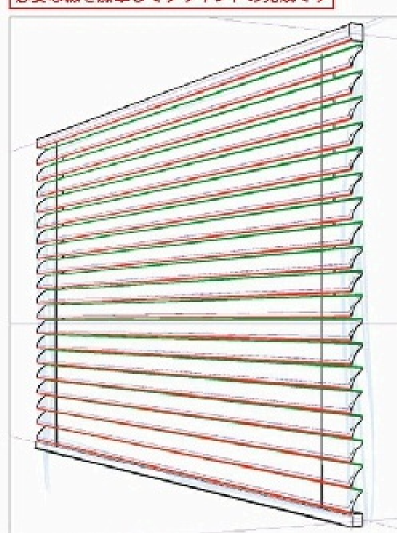
ブラインドらしくなるようにディテールを加筆します



8 完成

上と下のボックスはパース定規を使って描画して、簡易ブラインドの完成です。
もっといろいろと描くべきディテールもありますが、ここでは省略します。

必要な線を加筆してブラインドの完成です



狭い範囲に平行線が集中している様な箇所では、**パース定規を使うよりも集中線レイヤーを使うほうが手っ取り早いケースも多く**見られます。臨機応変に対応できる技を知っていると時短の大きなヒントになります。

Section 5-14

時短度 ≫ 🏃🏃🏃

平面図を自由変形しパースのついた背景に利用する

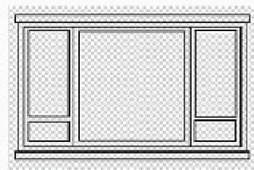

ぶひぃ

ビルの窓など、等間隔に同じものが並んでいる背景は、素材を使うと速く描けます

ビルに窓を描く

ビルに素材を使って窓を描いてみましょう。

1 窓を描いてコピーする

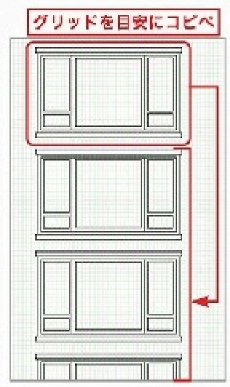


「表示」メニュー→「グリッド」であらかじめガイドを出しておき、ベクターレイヤー（146ページ参照）で右図のような窓の素材を作ります。**制御点が減るので、素材に使うものはペンではなく、直線や図形のサブツールで描画をする**といいでしょう。等間隔に並ぶよう、コピペで増やします。


ペンの場合はグリッドにスナップして描画すると簡単です。

> **POINT** 直線や図形ツールは Shift を押しながら描画すると垂直・平行・正円・正方形になります。グリッドはコマンドバーに追加しておくと便利です（42ページ参照）。

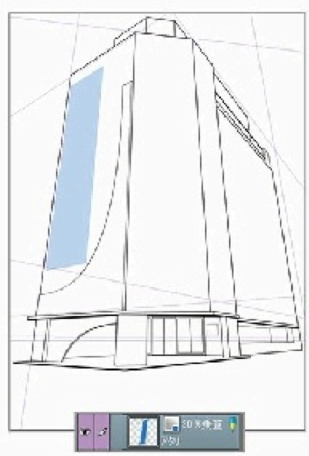
2 レイヤーを統合して複製



コピペで増やした窓を Ctrl ＋ E（下のレイヤーと結合）などで1枚のレイヤーにし、複製します。元のレイヤーは修正用に素材としてとっておき、非表示にします。作画には複製したレイヤーを使います。

> **POINT**
>
> 
>
>
> コピペ対象を選択範囲で囲い、レイヤー移動のサブツールを選択し、Alt を押しながらドラッグすると、レイヤーを増やさずコピーできます。ただし、連続コピーはできません。レイヤー選択以外のツールに切り替えると、また同一レイヤーでコピーできます。

3 窓を貼り付ける範囲を決める



ビルの線画に窓を貼り付ける範囲のアタリをとります。下絵用レイヤー（88ページ参照）に、パース定規（192ページ参照）にスナップさせた図形ツールでアタリを描きます。図のような塗りつぶされたアタリは、直接描画の中の長方形のサブツールを「塗りを作成」設定にしています。選択範囲を作り塗りつぶしてもOKです（63ページ参照）。

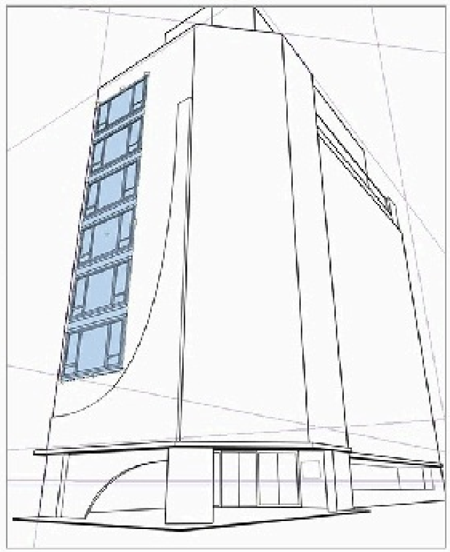
> **POINT** 平行定規などの特殊定規に選択範囲はスナップしませんが、パース定規には図形ツールや選択範囲もスナップします。

> **POINT** 塗りつぶされる図形ツールの作り方は274ページで詳しく解説しています。

4 窓を貼り付ける

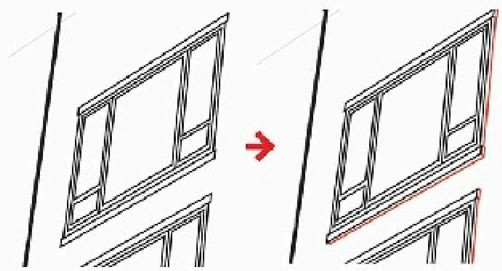
手順3の作画用レイヤーを選択し、Ctrl＋Shift＋Tで自由変形し、アタリにあわせたらEnterを押します。
このとき、「ツールプロパティ」パレットで「ベクターの太さを変更」のチェックを外すと、線の太さが均一なまま変形できます。





5 微調整をして完成

線の太さの修正をしつつ、パース定規にスナップしながら窓の厚みを描き足し、完成です。
線の調整は155ページや159ページを参照してください。



その他の活用法

平面図の自由変形は、厳密に言うと正確なパースではありません。しかしデジタルペイントではポピュラーなテクニックなので、迷わず使ってみましょう。今回紹介した窓の他にも、様々な場面で活用と応用ができます。

使用例 ①	部屋の平面図・柱の設置位置などを床のパースに合わせて自由変形し、家具の配置・宮殿の廊下などのアタリにする。
使用例 ②	本棚・壁・ドア・エレベーターなどの正面図をパースに合わせて自由変形し、奥行き・柱などの凹凸を加える。
使用例 ③	書類・スマホ画面・写真・TV画面などの正面図を自由変形し、はめ込み画像として利用する。
使用例 ④	メガネのフレーム正面を作っておき、自由変形後、奥行きとテンプル（つる）などのパーツを描き足す。
使用例 ⑤	ロゴ素材を作成し、メッシュ変形で立体的な描画にあわせる（322ページ参照）。

活用のポイント

カラーの場合は、線画だけでなく**固有色も塗った素材を作り、変形後に影や光をクリッピングレイヤーで塗り足す**と、更なる時短になります。これ以外にも、アイディア次第でいくらでも応用できます。

変形後に線の補正・加筆・着彩が必要ない場合は、画像素材レイヤー（278ページ参照）にしてしまうのも有効です。

Section 5-15

時短度

屋根などの傾斜面を正確に描く追加消失点の取り方



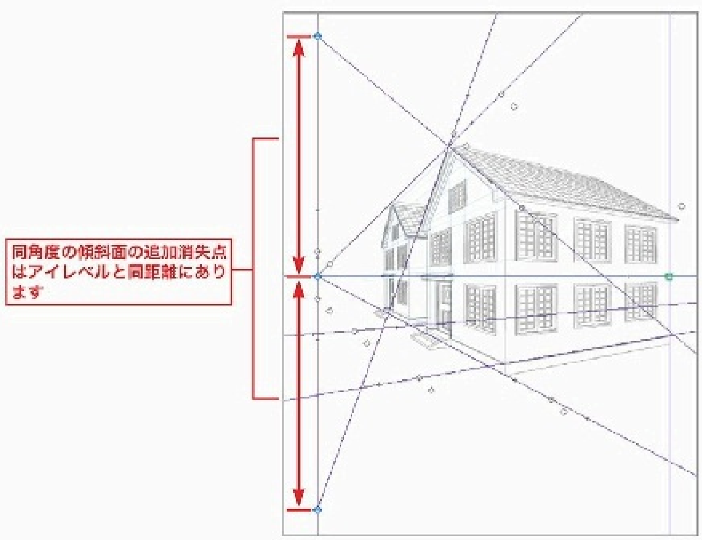
ねぐら☆なお

屋根などの傾斜面を正確に描くために必要な追加消失点は、ちょっとした手順を踏んで作ると、より汎用性が高く操作しやすいパース定規になります

後々の操作が圧倒的に楽になる追加消失点法とは

基本のパース定規「1点透視」「2点透視」「3点透視」だけでは、屋根などの傾斜面や坂や階段は正確に描き切るのが少々困難です。そこで活躍するのが「**消失点の追加**」です。しかし闇雲に取ってしまうと正確には描けません。

例えば下図のように同じ角度の切妻屋根を持つ建物を描く場合は、屋根の傾斜に合わせて2つ消失点を追加することになります。その場所は消失点の垂直線上、アイレベルから上下同距離に取る必要があります。

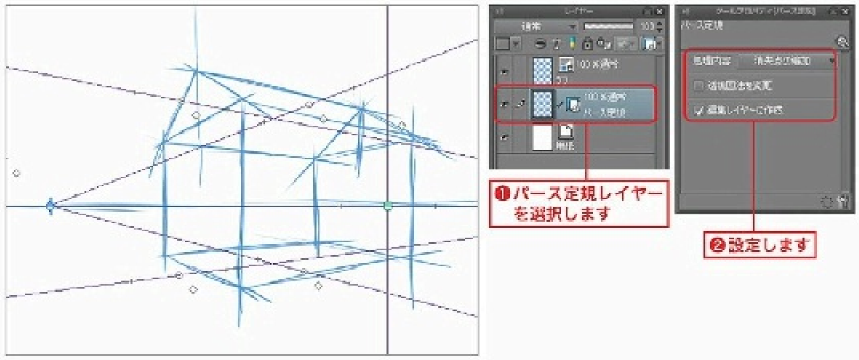


追加消失点を作る時のガイド線の取り方がポイント!

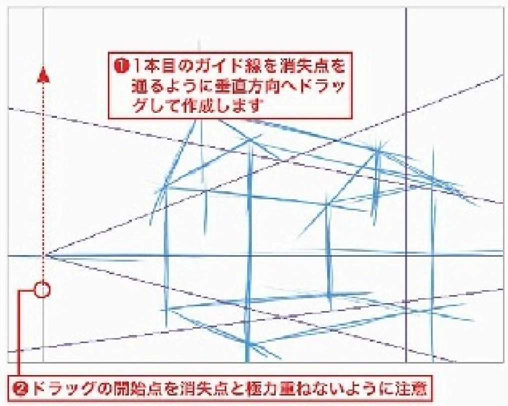
消失点の追加をする時に、ちょっとした手順を踏むだけで、後々の操作が圧倒的に楽になります。傾斜角を変えることも簡単にできるのでより汎用性が高くなります。ここでは2点透視を例にとって手順を説明します。

1 2点透視のパース定規に1つ目の追加消失点を作成する

シンプルな切妻屋根の下描きを描き、2点透視のパース定規を作成します。これから左側の消失点の垂直線上に1つ目の追加消失点を作成します。このパース定規上にさらに2本のガイド線を引くことで追加消失点を作ることができますが、パース定規のツールプロパティの「**透視図法の変更**」**をオフ**に「**編集レイヤーに作成**」**をオン**にするのを忘れないようにしましょう。



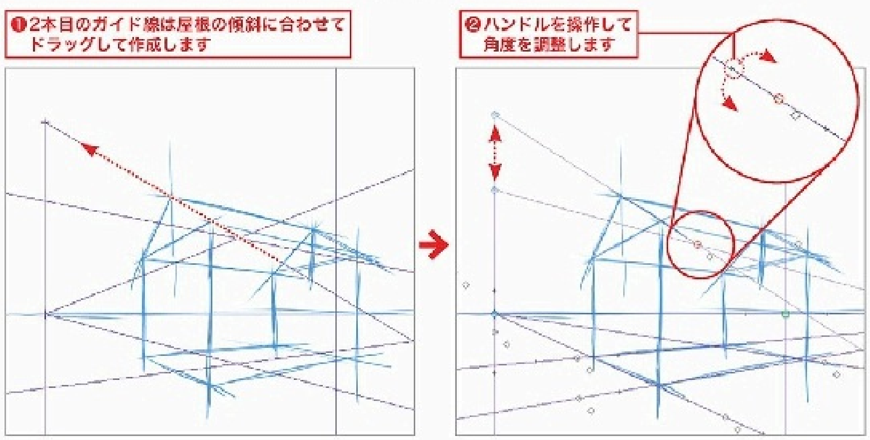
2 1本目のガイドを作成する



1本目のガイドを消失点を通るように垂直方向にドラッグして作成します。
この時に必ずキーボードの Shift を押しながら正確に垂直にドラッグしましょう。
各ガイド線の操作ハンドルが重なるとミスをしやすくなりますので、極力ドラッグ開始点を消失点と重ねないようにしましょう。

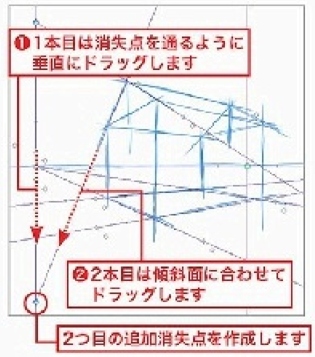
3 2本目のガイドを作成する

2本目のガイドは下描きの屋根の傾斜に合わせてドラッグして作成します。これは割と適当でもすぐに調整できるので大丈夫です。
ここで2本目のガイド線の「消失点の移動ハンドル」を動かしてみて、消失点が1本目に引いたガイド線上を上下に動くことを確認して、下描きに角度を合わせます。追加消失点が上下に動かずアイレベルにスナップしてしまう時は、やり直してください。



4 2つ目の追加消失点を作成する

2つ目の追加消失点を作成します。こちらも手順は1本目と同じです。

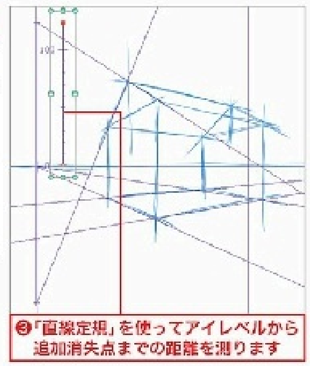


5 直線定規で追加消失点までの距離を測る

2つの追加消失点の位置を調整するために「直線定規」を使って距離を測ります。ツールプロパティの「**角度の刻み」をオン**にして、アイレベルから垂直に作成、追加消失点までの長さに調整します。

「直線定規」はキャンバス領域外では作れませんので、消失点が領域外にある場合は、キャンバス内で作って移動させます。

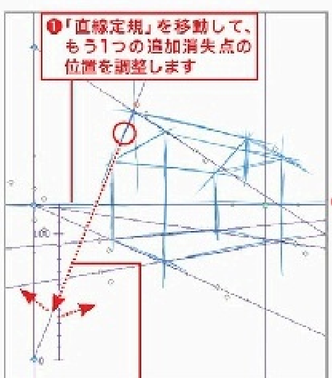


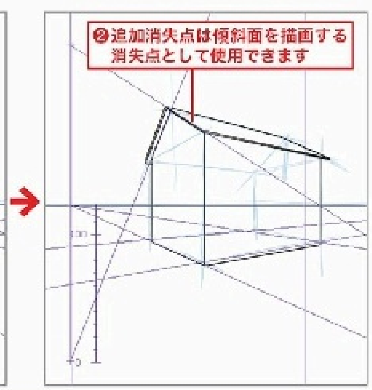


6 追加消失点の位置を調整する

「直線定規」をサイズを変更せずに移動して、もう一つの追加消失点の位置を調整します。この時も傾斜面側の「消失点の移動ハンドル」を使って調整すると正確に行えます。

「直線定規」は線を引くために作成したわけではないので、役目が終わったら削除しても構いません。残している場合には描画時のスナップ先に注意が必要です。





「消失点の移動ハンドル」をクリックし、追加消失点方向にドラッグしてから動かすと追加消失点の微調整がしやすくなります

POINT

もちろん「直線定規」を使わなくても、ルーラーを使ったり適当なレイヤー上に印を描画して測ったりと、色々と方法は考えられます。

追加消失点を動かすとアイレベルにスナップしてしまう時は？

追加消失点を作成後、ガイド線の消失点の移動ハンドルを動かそうとすると、消失点がもう一本のガイド線上を動かずアイレベルにスナップしてしまう事があります。

追加消失点作成時、ガイド線の１本目を傾斜面で作成、２本目のドラッグ開始時に、アイレベル上の基本の消失点と重ねて作成した場合に比較的生じやすい現象です。

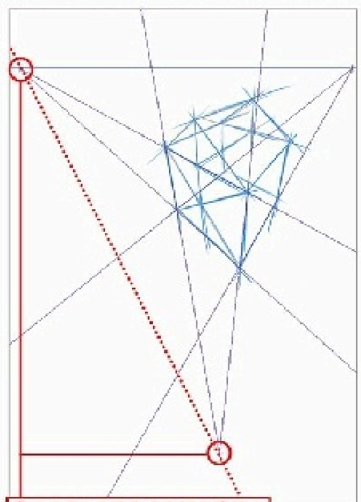
その場合はその消失点はコントロールが困難になりますので、取り消しするか削除して作り直してください。１本目と２本目を取る順番を変えて、１本目のドラッグ開始時に、基本の消失点と完全に重ならないように取り始めると比較的問題なく作ることができます。

3点透視の時はどこに追加消失点を取ればいい？

１点透視・２点透視の時は、アイレベル上の消失点から垂直線上に追加消失点を取ります。しかし３点透視の場合はどうすればいいでしょうか。

結論から言えば、図の例の場合、**左側の消失点と下方の消失点を結ぶ直線上に**取ります。追加消失点の作り方は、ガイド線の１本目をこの２つの消失点を結ぶように取り、２本目を傾斜面に合わせて取るという手順となります。

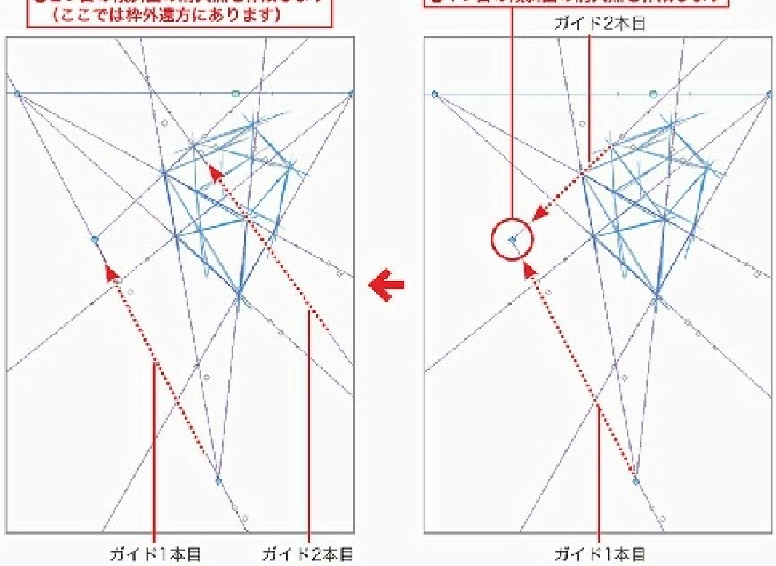
１点透視・２点透視の時は「**消失点の垂直方向**」に「**無限遠」の消失点がある**という考え方で見れば、３点透視の時の取り方と同じとも言えます。



❶この2つの消失点を結ぶ直線上に「追加消失点」を作成します

❷1つ目の傾斜面の消失点を作成します

❸2つ目の傾斜面の消失点を作成します（ここでは枠外遠方にあります）



Section 5-16

時短度

タイルの目地やフローリングをそれっぽく立体的にする

※本項目では「レイヤー」パレットのコマンドバーをリスト上部に配置しています(44ページ参照)。



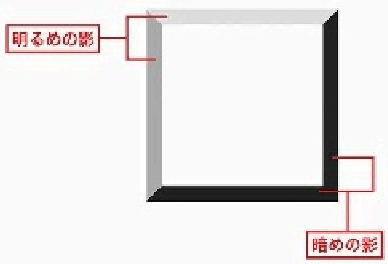
ぬぐら☆なお

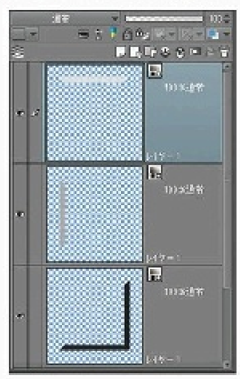
タイル地やフローリングの表現は、ただ線を引くだけではどうしても平面的になりがちです。そこでちょっとした一手間を加えてそれっぽく立体的にします。エンボス表現がヒント!

立体的に見せるために、光と影の表現でエンボス加工

エンボスとは元々は凸凹のある版を皮や紙や金属板などに押しつけて立体的な模様を表現する加工法の事ですが、デジタルグラフィック上では、図形に**ハイライトとシャドーを加える**ことで表現できます。

モノクロの場合は、図のように影と光を加えるだけで、立体的に見えるようになります。その原理を使えば、床のタイル目やフローリングなどをそれっぽく見せることも可能です。





※説明のため透明部分の表現色を変更しています(25ページ参照)。

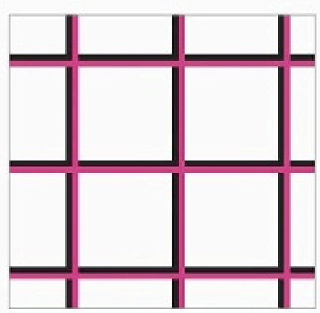
タイル状のグリッドを元に立体的に見せる加工法

1 タイル状のグリッドを描いて複製する

まず単純に正方形のタイル状のグリッドを描きます。ここではトーンからグリッドを作りベクターレイヤーにする方法を使いました(204ページ参照)。もちろんラスターでも可能です。でき上がったグリッド線のレイヤーを複製します。

2 レイヤーをずらす

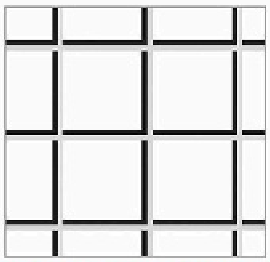
複製したレイヤーを少しずらします。ずらす位置は右図を参照してください。赤で表示されている線がずらしたレイヤーです。元のグリッド線に隣接した右下がいいでしょう。



複製したレイヤーを右下方向にずらします

3 グレーにする

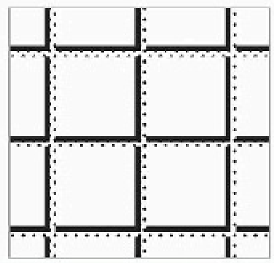
複製したレイヤーの表現色をグレーにして、線の色をグレーに変更します。不透明度は100%のまま変更しません。
ベクターの場合はツールプロパティの「ベクター」→「メインカラー」でグレーを選択、ラスターの場合は「透明ピクセルの保護」をオンにして全体をグレーで塗りつぶせば変更できます。



表現色をグレーにして線の色を変更します

4 レイヤーを結合してトーンをオンに

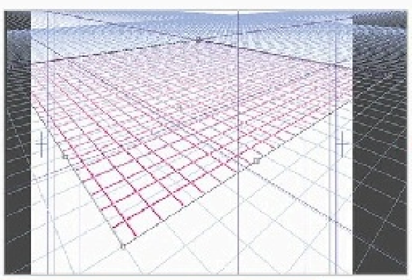
この2つのレイヤーを結合します。ベクター同士はグレーのベクターレイヤーにラスター同士はグレーのラスターレイヤーに結合されます。
レイヤープロパティの「トーン」をオンにして完成です。



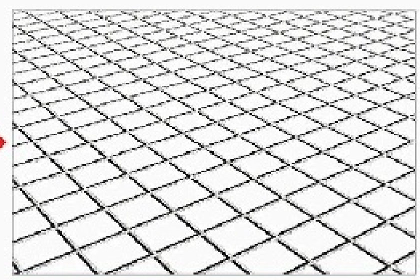
2つのレイヤーを結合し、「トーン」をオンにします

5 変形して完成

パースに合わせて変形すると簡易床タイル完成です。



❶パース定規のグリッドを表示させます



❷パース定規のグリッドに合わせて変形させて完成です

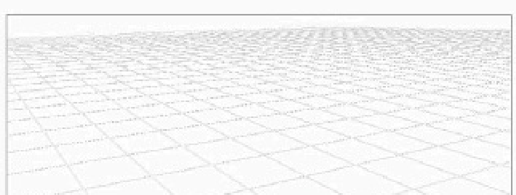
ベクターレイヤーを使用した時、黒の線がぼやけたようになる場合は、アンチエイリアスを無しにしましょう。このタイル目は変形前の状態を素材として登録しておくとちょっと手頃な背景素材として使えます。

パース定規を使って描いたタイル状のグリッドを立体的に見せる加工法

パース定規を使って描いた線の場合はどうでしょう。

1 パース定規でタイルを描く

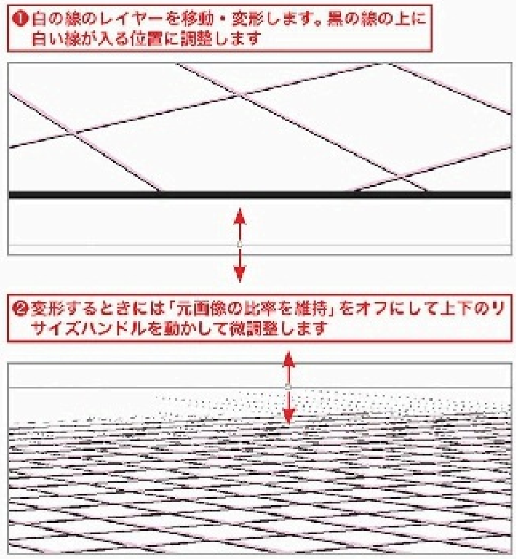
パース定規を使ってタイル目を描きます。ここではグリッド線にスナップして描く方法を使いました(207ページ参照)。
レイヤーを複製して上のレイヤーの線の色を白にします。方法は上の例を参考にしてください。



グリッドの上のタイル目を描きます。そのレイヤーを複製して上のレイヤーを白にしました

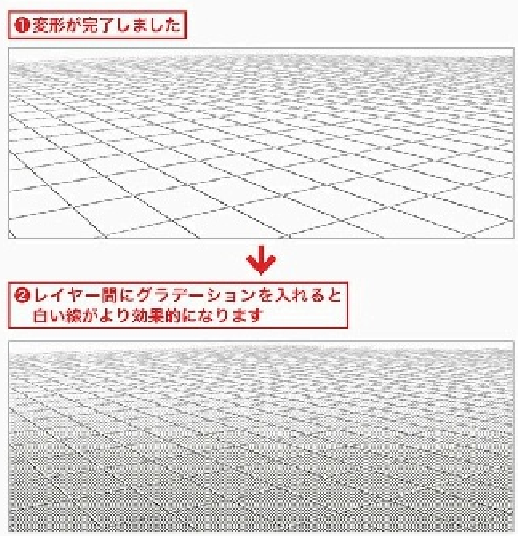
2 レイヤーを移動する

グリッド線の上に白い線が入るように上のレイヤーを移動・変形します。
変形は「編集」メニュー→「変形」→「拡大・縮小・回転」です。「回転の中心」を「上」にして「元画像の比率を維持」のチェックを外して行うと比較的やりやすいと思いますが、99%～100%の間の微調整が必要な場合は、直接リサイズハンドルを動かした方が早いかもしれません。



3 グラデーションレイヤーを入れて完成

変形が完了したら完成です。2つのレイヤーの間にグラデーションレイヤーを入れると白のエッジが入ってより立体的に見えます。



どちらも手順こそ異なりますが、ほぼ同じ考え方で手法を構築しています。フローリングの溝も同じような考え方で立体的に見せる処理をすることができますので試してみてください。

Section
5-17

時短度

窓枠や柵を大きな加筆せず それっぽく立体化させる技


ねぐら☆なお

窓枠や柵を立体的に見せるための厚みの描画は少々手間がかかりますが、小さめの背景なら加筆を最低限にそれっぽく立体化させる方法を使って効率UPを!

レイヤーを複製して移動するだけで表現できる立体化

窓枠や柵などを立体的にみせるためには、厚みを表現する必要があります。しかしその分必要な線が増えるので、実際に描くとかなり時間がかかります。そこで比較的簡単な方法で立体的に見せる小技を行います。

レイヤーの複製だけでできる立体化表現

図の窓枠と窓ケーシングは、レイヤープロパティの効果「フチ」を使って描いています。これだけでもかなり時短効果はありますが、このレイヤーに直接加筆せずに立体感を出してみます。



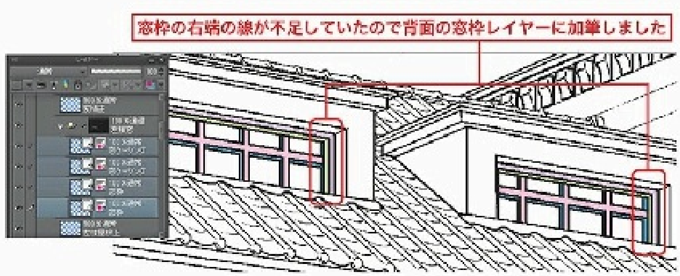
1 レイヤーを複製して移動させる

レイヤーを複製して、背面のレイヤーをわずかに移動させます。移動する方向はパースに合わせて窓枠が立体的に見える方向です。動かすときはキーボードのカーソルキーを使ってピクセル単位で動かしながら調整しましょう。



2 微調整する

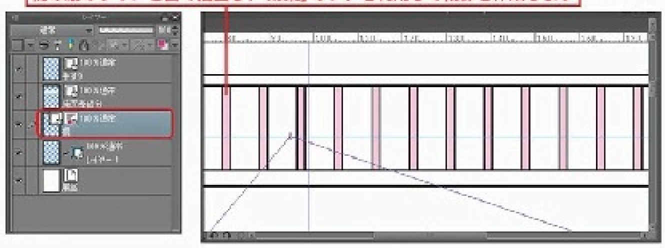
これでもほぼ立体的に見えますが、線が足りない箇所やディテールをアップしたい場所は、必要に応じて加筆しましょう。



レイヤーの複製だけでは不自然なケースでの立体化表現

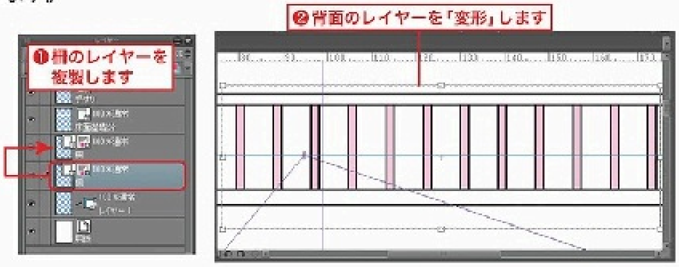
前の例の様に「描画エリアが狭く消失点が遠い」という条件下なら、レイヤーを移動するだけでそれっぽく立体化できますが、ある程度広い範囲で消失点が描画範囲内もしくはその周辺にある場合は、パースを無視した形になってしまう可能性もあり、場合によっては不自然になってしまいます。

図の柵の場合、画面左寄りに消失点があるので、レイヤーを複製して移動させるだけではできません。この場合、若干の水平方向の縮小を行う必要があります。



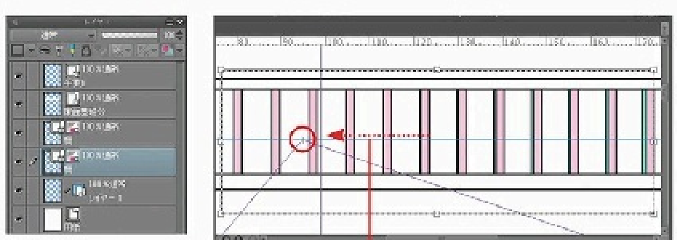
1 レイヤーを複製して変形する

レイヤーを複製して背面のレイヤーを選択、「編集」メニュー→「変形」→「拡大・縮小・回転」を選択します。



2 横方向のみ縮小する

回転の中心をアイレベルと消失点を意識した位置に設定し、横方向のみ縮小します。ここでは消失点と重ねてツールプロパティのスライダーで操作しましたが、100%を99%にしただけで大きくズレすぎる場合は手動で変形します。



様々なシーンで利用可能

描画したレイヤーを複製して移動させる事で簡易的に立体表現するという方法は、色々なシーンで利用できるので、効果的な方法を探してみてください。

Section 5-18

時短度

自作デコレーションブラシで質感・汚れ・植物表現

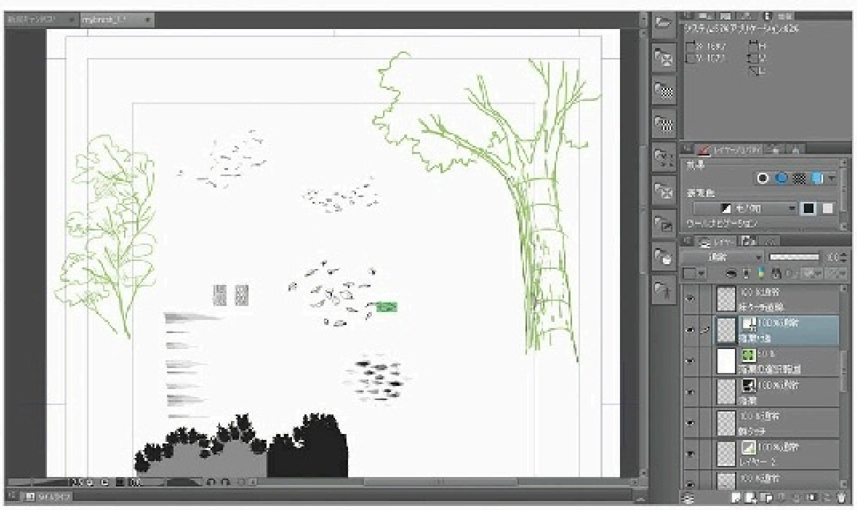

たちばな 敬可

自分の作風に合うようにブラシを作って、植物、地面のタッチ、汚しなどを時短で描きます。ここでは、複数画像を適用して作るポイントを解説します。単一画像でブラシを作るポイントは、249ページ「パーティクルなどの効果ブラシの作り方・カスタム方法」を参照してください

Step1　素材を描く

普段使う原稿サイズと実際に描くサイズ（または少しだけ大きめ）で描いておくとよいです。

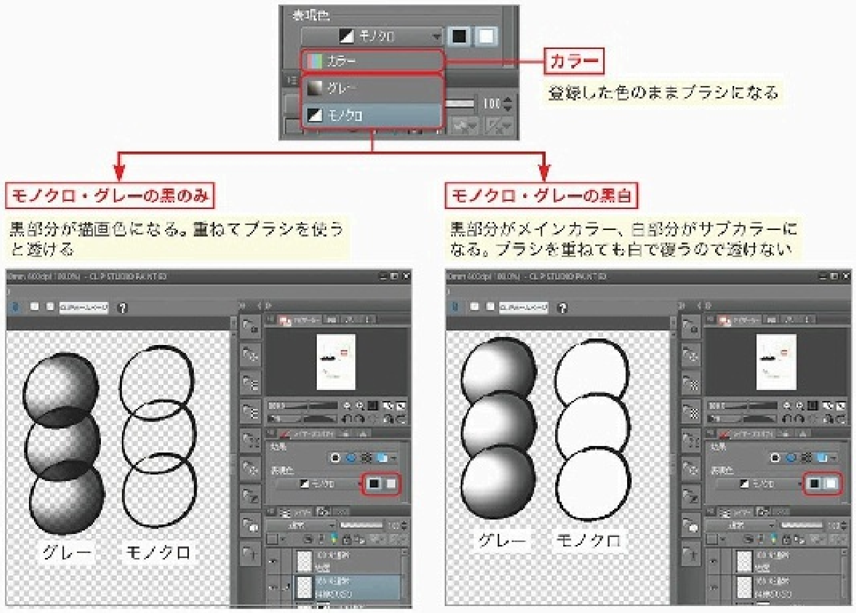
複数描いて登録（マルチブラシ化）すると自然に見えるので、1つのブラシに使う素材絵は10個以上は描くことをおすすめします（※この原稿は「B4・600dpi・基本表現色:モノクロ・黒1色」)。



新規用紙作成、または既存のファイルを開き、「新規レイヤー」を作成して、「レイヤープロパティ」パレットの「表現色」を変更します。**自分の作りたいブラシに合う表現色を選んでください**（表現色については56ページを参照)。

以前描いた原稿から素材にしたい部分を抜き出すのもよいでしょう。その場合は、ファイルを開き、該当部分のレイヤーを選択して、「表現色」を変更します。





利点の多い「モノクロ黒白」でブラシを作る時は、絵を描いた後、新規レイヤーを下に作り、透けさせたくない部分を白で塗りつぶします（白で下地を作る）。232～233ページに詳しく説明があります。268ページ「隙間無く囲って塗るツール」もぜひ活用してください。

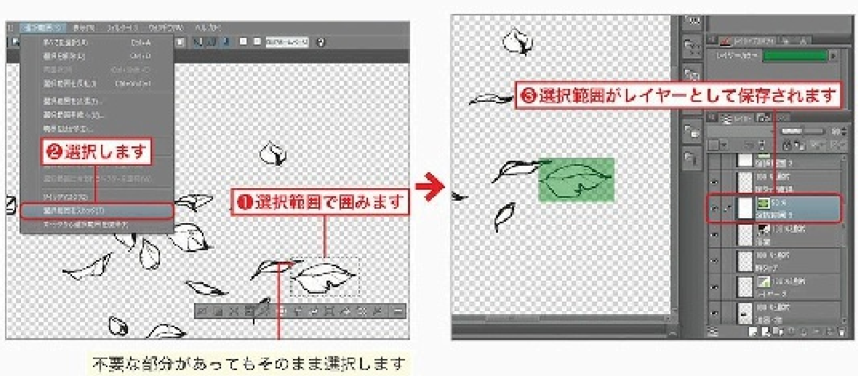
「レイヤーを結合」（ベクターの場合はラスタライズも必要）で1枚レイヤーにして、「レイヤー名」に素材名を入力します。登録の手間を減らすために、名前はこのときにつけましょう。

Step2　素材を登録する

素材絵のサイズがばらばらでも、ブラシ先端素材として登録するとブラシサイズに全てそろいます。**サイズ比を保つには、同じ大きさの「選択範囲」で囲んで登録**する必要があります。

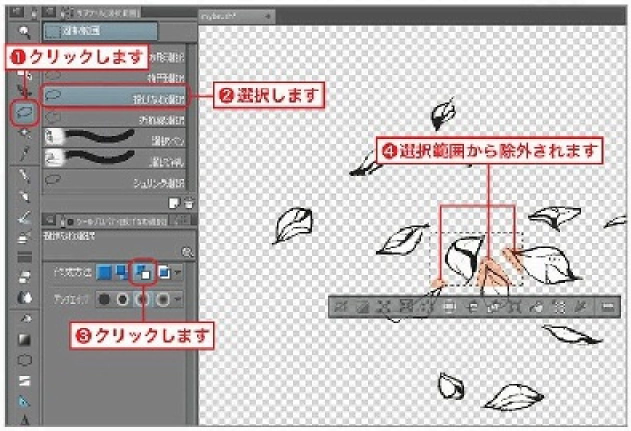
1 選択範囲をストックする

描いた素材の中で一番大きいものを基準に、全てのそれぞれの素材を囲める大きさを「長方形選択ツール」で作り、「選択範囲をストック」します（64ページ参照）。
この時は、不要な部分が含まれていても長方形のまま選択してください。



2 選択範囲を調節する

選択範囲のストックができたら、選択範囲を復帰させて（64ページ参照）、「選択範囲ツール」を選んで、選択範囲を囲みたい絵のところまでドラッグして移動させます。
不要な空白や絵の除外は、「部分解除」で調整します（※この例では、横サイズが変わらないように除外しています）。選択範囲の扱い方については、63～64ページを参照してください。



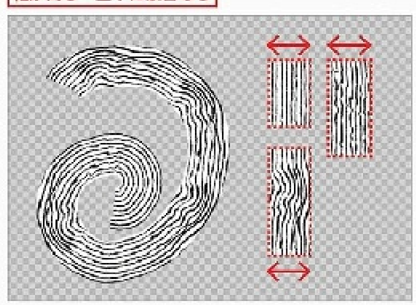
以下のように、作りたいブラシの「ストローク」のタイプによって選択のルールが異なりますので注意してください。

●リボンタイプ

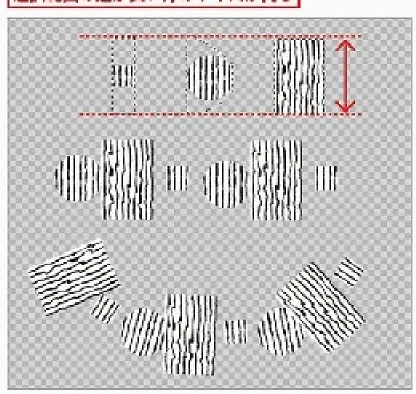
素材を「縦方向」で繋ぐので、**選択範囲の幅（左右）を同じ**にします。もし、横に繋ぎたい場合は、高さを同じにして、ブラシの「向き」を0から90に変更してください。

右図のような連続模様を作る場合には、上下に選択範囲による空白が含まれないように、きっちり選択してください。そして、素材を描く時に端と端が繋がるように描く必要があります。

幅が同じ・上下に余白なし



選択範囲の辺が長い方のサイズが同じ



※説明のため透明部分の表現色を変更しています（25ページ参照）。

●スタンプタイプ

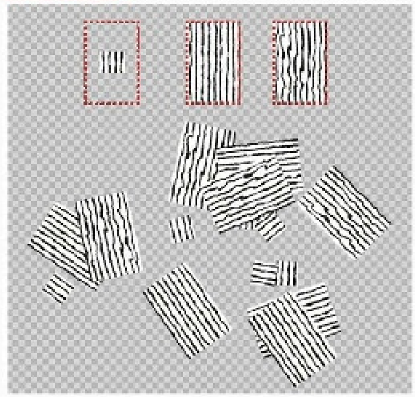
基本的には、同じ選択範囲で囲みますが、不要なものが含まれる場合は、基準となる長方形選択の **“辺が長い方”のサイズが変わらないように**気をつけて除外します（幅か高さのどちらにするかは素材の絵による）。

素材を描く時は、横（左右）方向にブラシが動くことを想定すると作りやすいです。

● **散布タイプ**

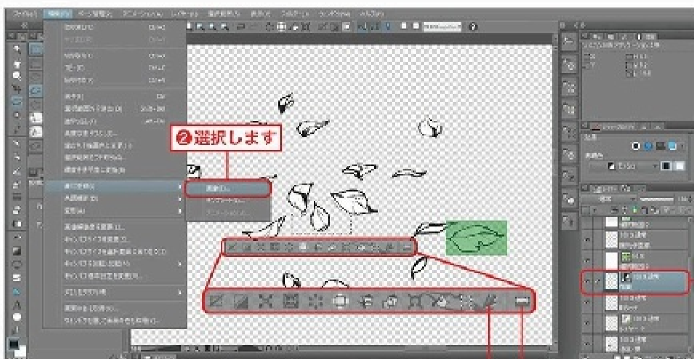
同じ選択範囲で囲みます。

不要なものが含まれる場合は、基準となる長方形選択のサイズが変わらないように気をつけて除外します。



3 素材登録をする

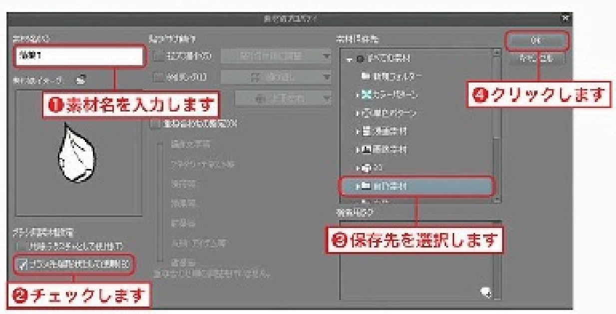
選択範囲を編集したら、「レイヤー」パレットの絵のレイヤーを選択して「編集」メニュー→「素材登録」→「画像」を選択します（※「Alt」+「E」→「J」→「E」」の順にキー操作をしても登録できます）。選択範囲ランチャーに登録すると便利です。



4 各情報を入力する

「素材のプロパティ」の「素材名」を入力します。レイヤー名が入っているので通番だけつけ足します。

「ブラシ先端形状として使用」にチェックを入れ忘れないようにしてください。



5 すべて素材化する

手順2～4までを10回ほど繰り返して、全ての絵を素材化します。




Step3　デコレーションブラシを作る

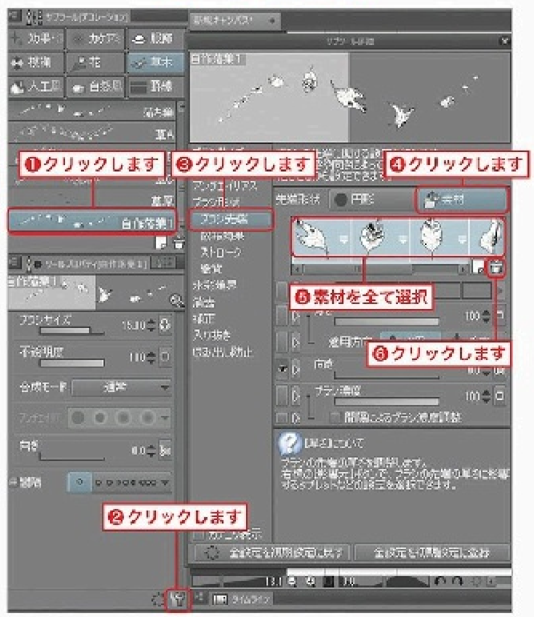
1 ブラシを複製する

「サブツール」に入っているブラシの中から、自分が作りたいものに動作などが似ているものを選択して、「コピー作成」ボタンをクリックして名前をつけたら複製されます。



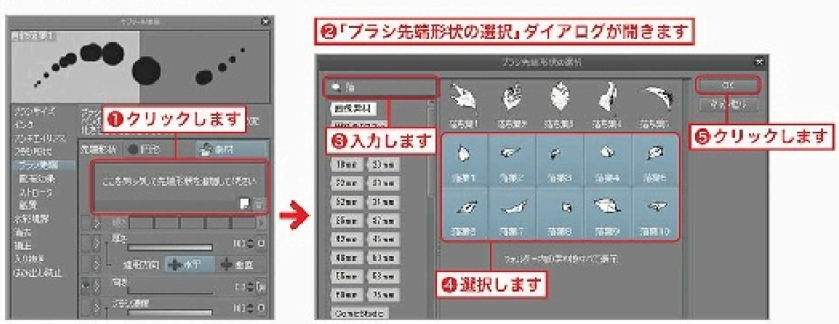
2 素材を削除する

「サブツール詳細」を表示して、「ブラシ先端」カテゴリを選択、「先端形状」一覧の素材をすべて選択して（Shiftを押しながらクリック）、「削除」ボタンをクリックして、元の素材を消します。一つずつ置き換えたい場合は、素材絵のをクリックします。



3 先端形状を選択する

「ここをクリックして先端形状を追加してください」をクリックすると「ブラシ先端形状の選択」が表示されるので、「検索キーワード」に素材レイヤー名を入力します（一部でもOK）。一覧に登録した素材が並ぶので、必要なものを複数選択して、「OK」をクリックします。
手順2にて素材を一つずつ置き換えるをクリックした場合は、「ブラシ先端形状の選択」にて1つしか選択できません。



4 先端形状を追加する

後から先端形状を追加したい場合は「追加」ボタン をクリックします。

「ブラシ先端形状の選択」にて追加したいものを選択してください。複数選択もできます。



5 順番を入れ替える

先端素材をドラッグすると、順序を入れ替えることができます。絵が出てくる順序をより複雑にしたい時は、同じ素材を何回も登録して、順序を入れ替えるとよいでしょう。

ブラシの設定ができたら、「全設定を初期設定に登録」をクリックして保存します。



Step4　サブツール詳細でブラシを調整する

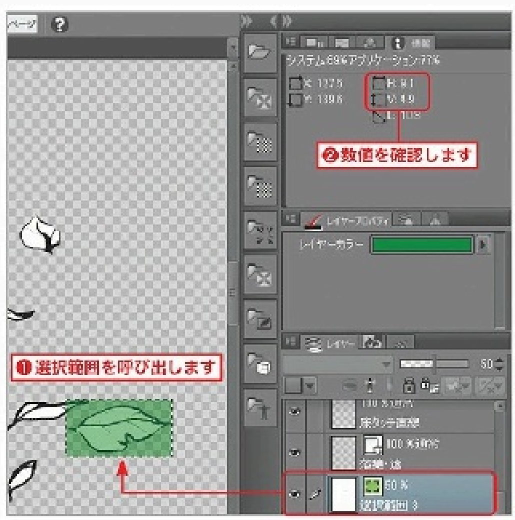
自分の思うような動きにするため、試し描きをしながらブラシを調節していきます。

先端画像のサイズを計測する

「ブラシサイズ」に"実寸サイズ"を入力するため、ブラシ先端画像の実寸（選択範囲の長さ）を測ります。

ストックしてある選択範囲を呼び出した後、「ウィンドウ」メニュー→「情報」パレットを表示させて数値を見ます。

- H:○○…幅
- V:○○…高さ



ブラシサイズに数値を入力する

リボンタイプは「H:○○」の数値を入力します。

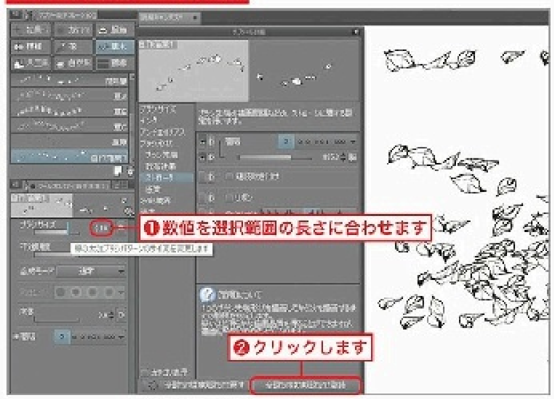
スタンプ・ペンタイプは長い方の数値を「ブラシサイズ」に入力します。

散布タイプは「粒子サイズ」に数値を入力します。

設定できたら、初期設定に登録します。

その他、細かいカスタマイズ、ブラシのサブツール詳細については48〜49ページ、249ページも参照してください。

リボン・スタンプ・ペンタイプ

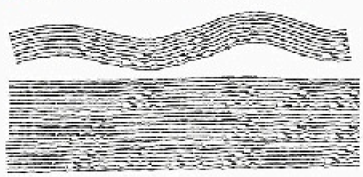


散布タイプ

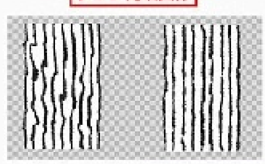


ブラシ作成例と設定（サブツール詳細の変更項目）

● リボンタイプ（連続模様）/木目調



ブラシ先端画像



ブラシの設定

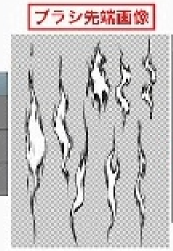


● リボンタイプ（不連続）/炎





ブラシ先端画像



ブラシの設定



● スタンプタイプ（連続）/遠景の山



ブラシ先端画像



ブラシの設定



●スタンプタイプ（少しランダム）/落ち葉



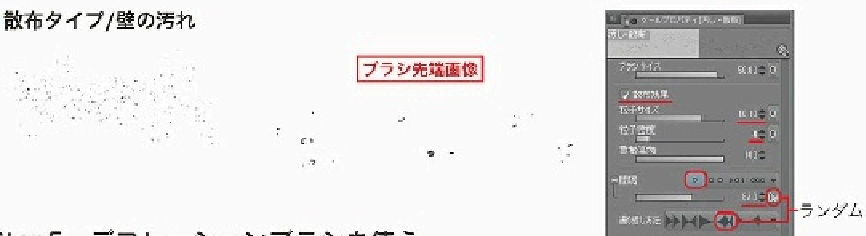
●スタンプタイプ（ランダム）/遠景・葉



●散布タイプ/散る石（埃）



●散布タイプ/壁の汚れ

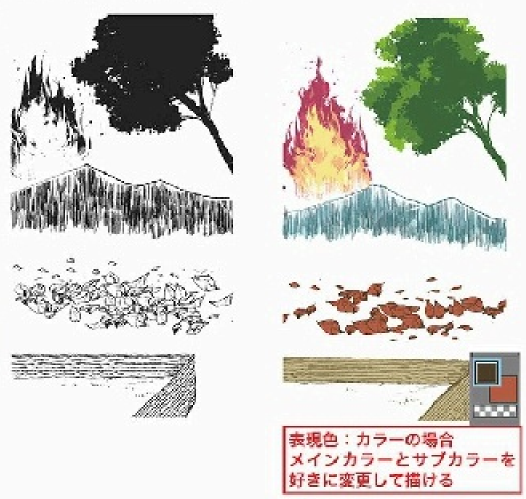


Step5　デコレーションブラシを使う

実際に使いながら微調整を繰り返すと使い勝手のよいブラシになっていきます。**白地ありのブラシをカラー以外で使うとき**は、以下の３点をよく確認してください。

- **レイヤープロパティの表現色が「黒白両方」ONになっているか**
- **「メインカラー」を選択しているか**
- **「サブカラー」は白になっているか**





時短度

Section 5-19 モノクロ漫画の写真活用 EXのみ


ぶひぃ

写真加工はデジタルの利点です。ここでは線画にするコツと、使う写真の注意点を載せます

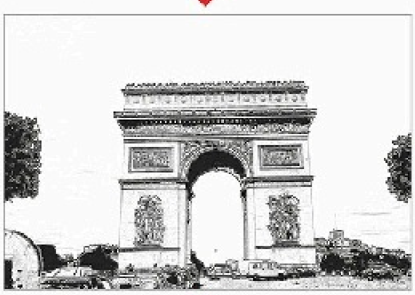
ライン抽出で写真を線画に加工する

1 写真を好みの状態に加工する

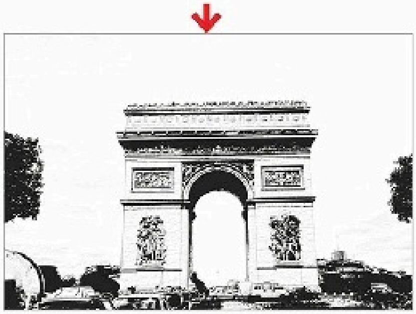
加工したい写真をCLIP STUDIO PAINTで表示します。ここでは「素材」パレット→「画像素材」→「写真」にデフォルトで入っている「euro01」を、「素材」パレットから「レイヤー」パレットにドラッグして表示しました。「レイヤープロパティ」パレットの「**ライン抽出」をON**（54ページ参照）にすると、以下のような表示に切り替わり、キャンバスの表示も変わります。



> **POINT**
>
> **線画で使う場合のメインパラメーター**
>
> **ライン抽出精度:**高いほどきれい（緻密）に表示されます。
> **黒ベタ閾値:**黒（ベタ）にする範囲を決めます（60ページ参照）。
> **ライン幅調節:**線画の太さを決めます。
> **検出方向:**上下左右のどこを優先して線画にするかを決めます。右と下をOFFにするなど、1～2方向に絞るのがおすすめです。









2 トーンワークのチェックを外す



好みの状態に調節したら、「**レイヤーのLT変換を実行**」をクリックします。図のようなウィンドウが現れるので、「トーンワーク」のチェックをはずして「OK」をクリックします。

ライン抽出時のポイント

● **Point1**

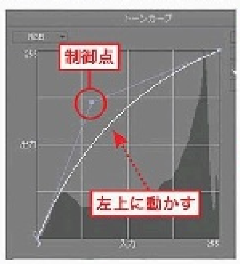
画風にもよりますが、**LT変換のトーンは写真感が強く調整が難しいため、線画のみにするのが無難**です。また、加筆修正して完成と捉えたほうが完成度やなじみ具合は上がります。ひとつの画像（写真）から、加筆線画用に描画を飛ばしたもの、ベタ用に黒の範囲をメインに調整したもの…など設定を変えてライン抽出するのも有効です（LT変換は183ページも参照）。

● **Point2**

素材集の写真をスキャンした場合や、元の素材の解像度によっては、ライン抽出が版画のようになることがあります。限界はありますが、ライン抽出の前に補正をすると、これを軽減できます。**画像素材レイヤー**（278ページ参照）**を補正する場合は、「レイヤー」メニュー→「ラスタライズ」をしてから補正**を行いましょう。

明るさ・コントラストでゴミが出にくくなるようにしたり（172ページ参照）、「編集」メニュー→「色調補正」→「トーンカーブ」で暗い部分を明るく補正できます。トーンカーブはグラフをクリックすると青い点（制御点）が追加され、それを左上にひっぱると画像が明るくなります。いい感じに見えるようグラフの形を変えてみましょう。







写真使用の際に注意すべきこと

写真には「権利」が存在します。

写真を撮った人、写真に写っている人、写真に写っている建物などに、**肖像権**や**著作権**といった「権利」があり、**無許可で写真を作品に使うことは禁止**されています。

写真を使用する場合は、「自分で撮影した写真」と「商用利用可」と明記されている写真素材に限ったほうがいいでしょう。

素材の利用範囲に注意する

「商用利用可」でも、「撮影者に報告・クレジット表記必須」「Web利用限定」「大きいサイズは有料」など、詳細は異なります。**必ず利用規約を確認**しましょう。また、自分で撮った写真でも、「**個人の顔が特定できる利用」はプライバシーの侵害**になります。「看板・車のナンバー・観光地・商業施設・珍しい建物」など、**場所や所有者が特定できる写真の利用も、権利の侵害となる場合**があります。そのような写真を使うときは、権利が関係しそうな部分をアレンジするか、権利者に使用の問い合わせをしましょう。

Section 5-20

線画素材の登録・管理のヒント



ぶひぃ

よく使う線画素材は、白下地つきで差分を作ってから、「素材」パレットに登録する（88ページ参照）のがおすすめです。

白マットをつけて「素材」パレットに登録する

モブや植物など繰り返し使う可能性の高い線画は、**白で塗りつぶした下地をつけておくと便利**です。

「Ctrl＋レイヤーパレットのサムネイルをクリック」で素材の選択範囲をとれたり、他の線画と組み合わせたとき、重なる部分の処理を省略できます。

線画の補正は白を抜いてから行う方法（172ページ、169ページ参照）も多数あり、そちらは白マットをつけるより簡単に行えるため、素材は下地があったほうが時短になります。白マットをつけるメリットは163ページも参照ください。

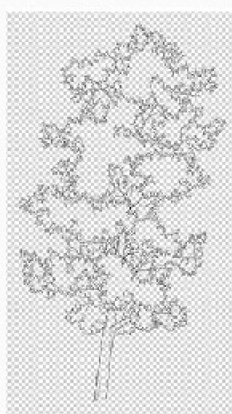
また、背景テンプレートなど大きなコマで使う可能性のある線画はラスターやベクターのままのほうが都合がいいですが、**小さなコマの穴埋め用素材や、全体の一部として使う線画は、データが軽くなるため白下地と結合して画像素材レイヤーに変換してもいいでしょう。**画像素材レイヤーの詳細は278ページを参照してください。

白マットつき画像素材レイヤーの作り方

白マットをつける方法は多数あります。ここでは「隙間無く囲って塗る」を使った方法を紹介します（オートアクションの場合は163ページ参照）。「隙間無く囲って塗る」は268ページで詳しく解説しているので、そちらも合わせてご覧ください。

1 線画の下に白マット用レイヤーを作る

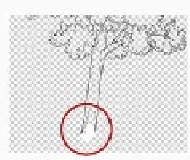
線画の下に白マット用レイヤーを作成します。図では何色で塗っても白になるよう、レイヤー表現色を「グレー・白のみ」にしていますが、塗りつぶしに使う色が白なら、レイヤー表現色は何色でもかまいません。





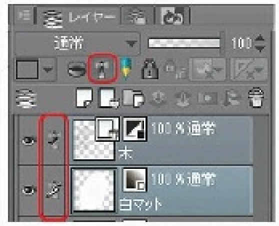
2 大きな隙間を白マット用レイヤーで塗る

隙間閉じ（65ページ参照）でカバーできない大きな隙間を、白マット用レイヤーで塗ります。



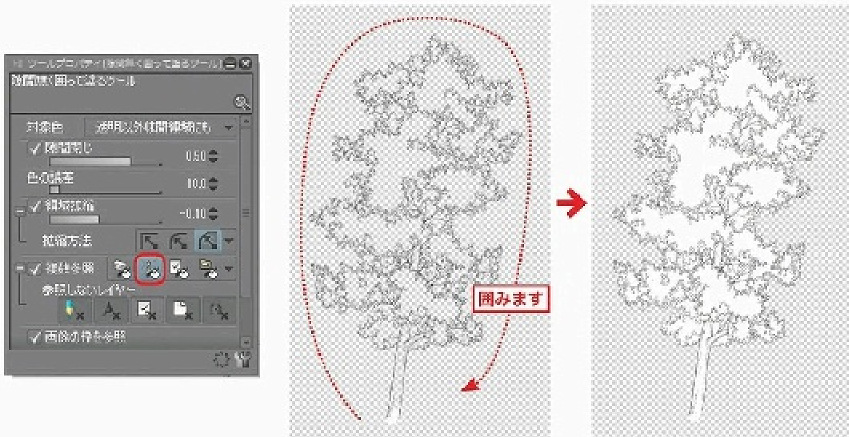
3 参照レイヤーに設定する

線画レイヤーと白マット用レイヤーを参照レイヤーに設定します（67ページ参照）。



4 囲んで塗りつぶす

「隙間無く囲って塗る」を参照レイヤー設定にし、線画全体を囲み、塗りつぶします。



5 塗り残しを調整する

塗り残した部分があれば、「塗り残し部分に塗る（64ページ参照）」などで調整します。

6 画像素材レイヤーに変換する

線画レイヤーを選択し、Ctrl＋E（下のレイヤーと結合）で白マットレイヤーと結合し、「レイヤー」パレットのメニューか、**「レイヤー」メニュー→「レイヤーの変換」で、画像素材レイヤーにします。**



> **MEMO**
> 「レイヤーの変換」をよく使う方はコマンドバーに登録しましょう（42ページ参照）。

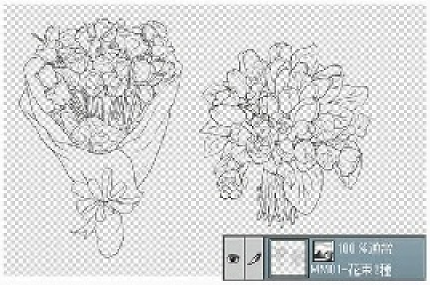
7 完成

「素材」パレットにドラッグで登録（88ページ参照）して終了です。

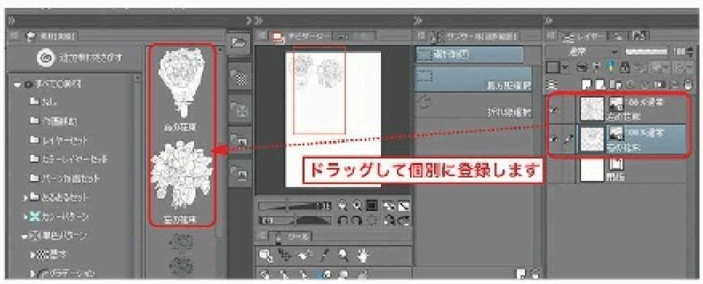
頻繁に使う画像素材レイヤーも白下地をつけて再登録する

画像素材レイヤーとして配布されている素材も、頻繁に使うものは白下地をつけて再登録しておくといいでしょう。

たとえば「MM01-花束２種 by セルシス公式（CELSYS https://assets.clip-studio.com/ja-jp/detail?id=1373632)」は２つの花束線画が１レイヤーになっている画像素材レイヤーですが、同じ手順で白マットをつけ、別々の画像素材として再登録しています。

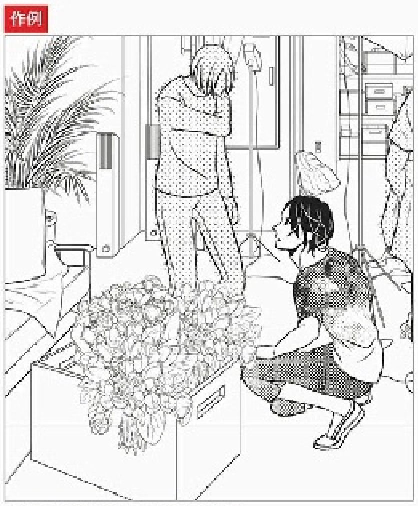






こうしておくことで、キャラに花束を持たせたり、背景に追加するときなど、線画が重なる部分の編集の手間が省けます。

作例



処理の省ける場所の例



©「桜の君をひとりじめ」直出版

作例2



背景はパーツごとに差分をつくり「素材」パレットに登録する

市販の背景素材集はpsd形式が多く、CLIP STUDIO PAINT作業中にファイルを表示してもサムネに詳細が出ません。本やJPEG見本を見れば詳細はわかりますが、毎回それらを見るのは地味に時間のロスになります。

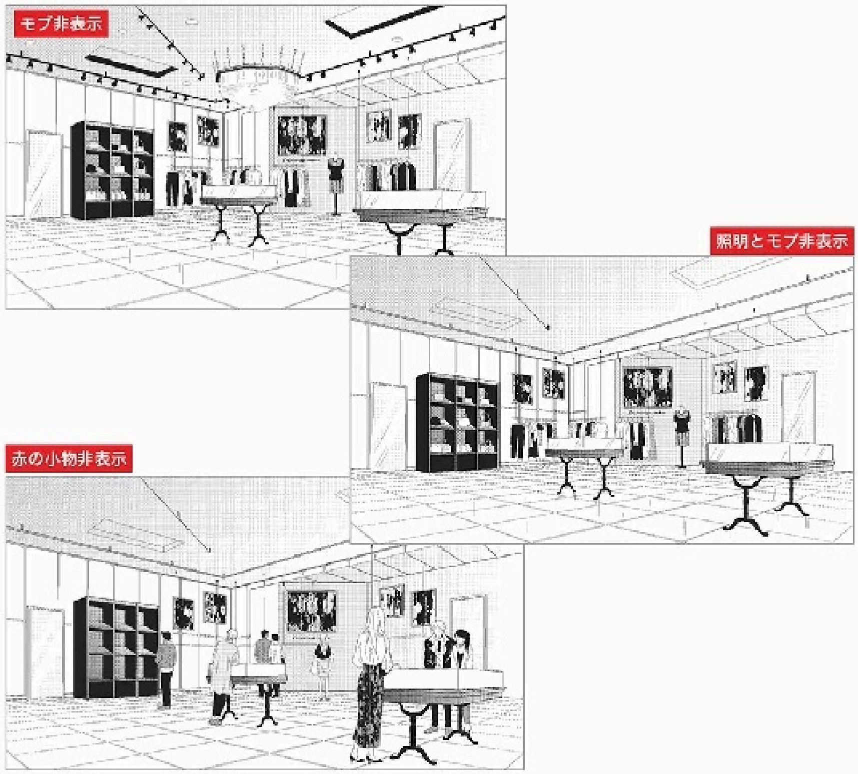
頻繁に使うものは「素材」パレットに登録したり、clip形式で別名保存しておくのがおすすめです。



また、レイヤーがバラバラな素材集も多いので、**「素材」パレットに登録する前に、メイン線画・ベタ・トーン・差分などでフォルダーやレイヤーの整理をしておく**と、作業中の時間のロスを防げます。



※わかりやすいようフォルダーにレイヤーカラーを設定しています(55ページ参照)。



その他のヒント

Point ①

ラスター線画の素材を原稿で使う場合、拡大・縮小したあと線補正（175ページ、169ページ参照）をすることも多いです。

モノクロ用原稿向けの素材でも、線画のレイヤー表現色（56ページ参照）はグレーやカラーで描画・登録しておき、原稿に貼り付け、線補正をした後にモノクロに変換するのがおすすめです。

Point ②

下描き設定したレイヤー（88ページ参照）を1枚追加し、アイレベルや消失点、モブのアタリなどをとっておくと、加筆・修正の役に立ちます。現時点（ver1.6.6）では拡大縮小変形に定規は連動しません。パース定規をつけて素材登録してもいいですが、レイヤーに書いておいた方が便利な場合があります。

Point ③

固有色や影などモノクロ原稿でトーンにするレイヤーは、市販の素材集ではグレーで描画されていることも多いです。そんなときは、**トーンで使うレイヤーをまとめて1フォルダーに入れておく**と、フォルダーをトーン化（55ページ参照）するだけで原稿に使えて便利です。

不要な固有色は□を押しながら描画部分をクリックで該当レイヤーに飛べるため、非表示・削除は簡単に行えます。

Part 6

効果（心理表現・フラッシュ・効果線）の時短テクニック

効果の描画に便利な時短テクニックを集めました。
トーン化関係、効果線関係、その他で順序を分けて
紹介します。

時短度 ▶▶

Section 6-01 カラーやグレーのレイヤーに濃淡で描いて簡単トーン化



ねぐら☆なお

CLIP STUDIO PAINTでは、どんなレイヤーでもトーン化することができます。「カラー」や「グレー」のレイヤーに濃淡つけて描き、トーン化すると、簡単にオリジナルトーンが完成です！

レイヤープロパティの「トーン」で簡単トーン化

デジタルのモノクロ原稿では、二値化された網点・万線・ノイズなどのパターンを使いサイズや密度を変える事によって**中間色を擬似的に表現**します。

CLIP STUDIO PAINT では、ほぼ全てのレイヤーを**レイヤープロパティの「トーン」をオンにすることでトーン化**することができます（55ページ参照）。

そこで、この機能を使い、カラーやグレーのレイヤーに濃淡をつけて作る効果の例を紹介します。

「トーン」がなければいっそ作ってしまおう！

「クリスタには案外、トーンが少ない」という声を聞くことがありますが、それはちょっとした思い違いです。「素材」パレット内に「トーン」という分類はありませんが、**ほぼすべてのレイヤーを「トーン」にすることができる**ので、「素材」に入っている「カラーパターン」と「単色パターン」を「トーン」として使うのはもちろん、CLIP STUDIO ASSETS で手に入れることができる「画像素材」も「トーン」として使うことができます。

探しても好みのイメージが見つからないのなら、いっそ「**自分で描いてトーンにする**」というのも一つの解決方法です。

1 新規レイヤーを作成

新規レイヤーを作成します。表現色を「グレー」（カラーでも可）にします。

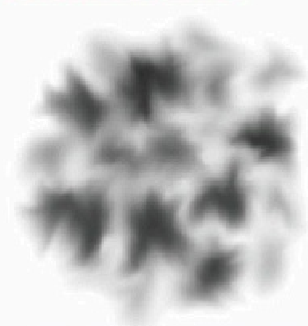
❶新規レイヤーを作成します



❷表現色は「グレー」にします

2 効果を描く

エアブラシや鉛筆などの中間色を持つツールを使って効果を描きます。サブツール「**色混ぜ**」「**ぼかし**」「**指先**」なども使ってみましょう。

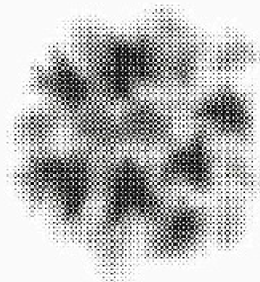


エアブラシや鉛筆などで効果を描きます

3 「トーン」をオンにして調整

レイヤープロパティの「トーン」をオン▦にします。好みのトーン設定に調整して完成です。





> **MEMO**
> 先にレイヤープロパティの「トーン」をオンにしてから効果を描いても構いません。

「トーン」を何度でも使えるように素材登録しよう

上記の手順で、いい感じの「トーン」ができたなら、繰り返して使える様に「**画像素材」として素材登録**しましょう。登録された素材は、自由に何度でもページに貼り付けることができます。コマの絵に合わせて最適なサイズに拡大縮小して使いましょう（操作の詳細は278ページ参照）。

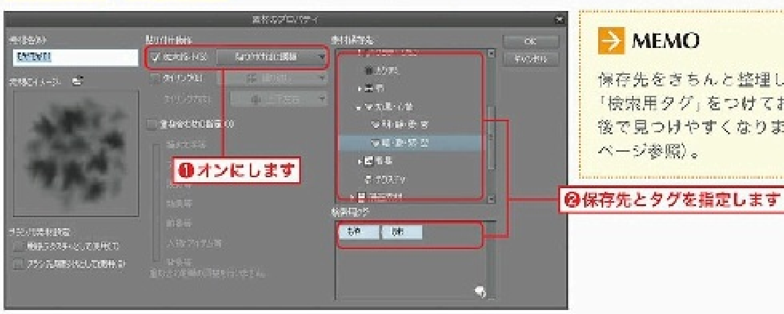
1 「トーン」のオン・オフを確認

レイヤープロパティの「効果」→「トーン」のオン・オフを確認します。

- **オン…トーンの線数や網の設定を指定した通りに登録できます。**
- **オフ…貼った時に自動的にキャンバスの色深度や基本線数になります。**

2 素材登録する

「編集」メニュー→「素材登録」→「画像」で選択したレイヤーを素材登録します。「素材のプロパティ」パレットで、必ず「**貼り付け動作：拡大縮小」をオン**にします。更に「**貼り付け後に調整**」を選択しておけば、制作サイズのまま貼り付けることができます。後で見つけやすいように、**素材保存先**や**検索用タグ**を適切に指定して保存します。



> **MEMO**
> 保存先をきちんと整理し、かつ「検索用タグ」をつけておけば、後で見つけやすくなります（29ページ参照）。

> **MEMO**
> 上記の手順1でトーンをオンに設定すると、「素材の詳細情報」で「トーン化」にチェックが入った状態になります。「トーン化設定」で登録された素材のトーンの設定を変更することが可能です。



6 効果（心理表現・フラッシュ・効果線）の時短テクニック

オリジナルの定番ぼわぼわ系トーンを作ってみよう

「素材」パレットの「単色パターン」→「効果・心情」→「明・静・柔・喜」の中にあるような、ぼわぼわ系のオリジナルトーンを作ってみましょう。

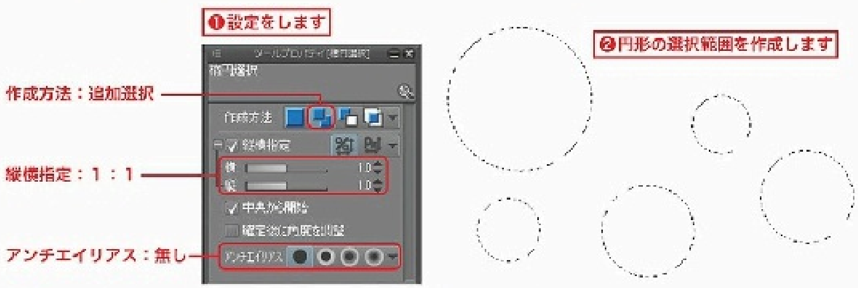
1 新規レイヤー作成

新規レイヤーを作成します。**レイヤーの表現色をグレー**にします。ここであらかじめレイヤー名を決めておくと、素材登録時に素材名に反映されます。



2 円形の選択範囲を作る

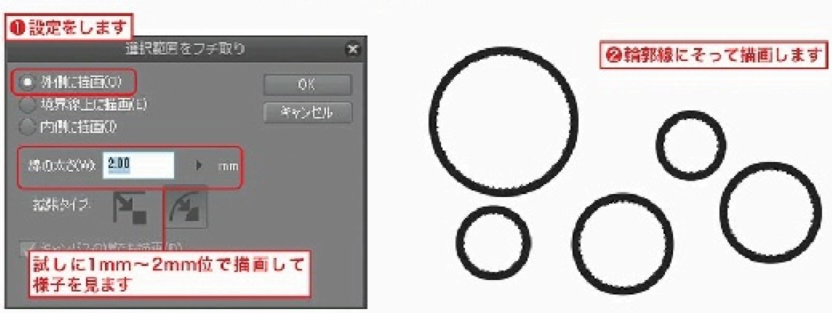
「選択範囲」→「楕円選択」ツールを使い、円の選択範囲を作ります。以下の設定で、エッジがシャープな複数の選択範囲を簡単に作ることができます（選択範囲は63ページ参照）。



3 「選択範囲をフチ取り」で輪郭線に沿って描画する

「編集」メニュー→「選択範囲をフチ取り」で輪郭線に沿って描画します。円の大きさに大きな差があると、円の大きさに対するフチの太さがアンバランスになるので、**線の太さは1mm～2mm位**で様子を見ましょう。

- **外側にぼかしたい場合……「外側に描画」にチェック**
- **内側にぼかしたい場合……「内側に描画」にチェック**



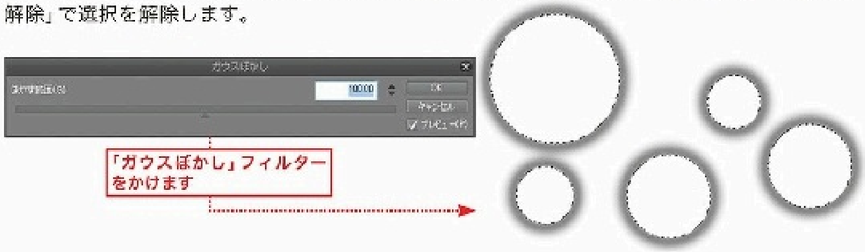
4 選択範囲を確認する

ぼかしの方向に合わせて選択範囲を確認します。

- **外側にぼかしたい場合……「選択範囲」→「選択範囲を反転」で選択範囲を反転します**
- **内側にぼかしたい場合……そのままでOKです**

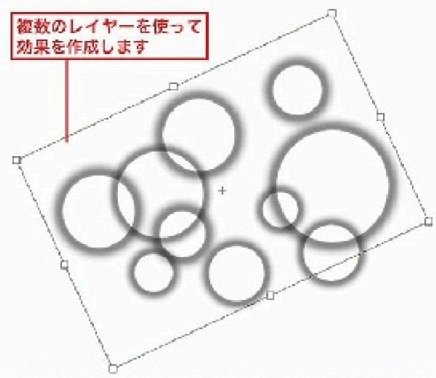
5 ぼかし処理を行う

「フィルター」メニュー→「ガウスぼかし」をかけます。プレビューをオンにして、ぼかす範囲をスライダーで動かして好みのボケ方にします。ぼかし処理が終わったら「選択範囲」→「選択を解除」で選択を解除します。



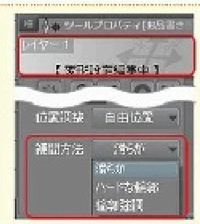
6 好みの効果を作って行く

円が重なったようにしたいので、複数のレイヤーで好みの効果を作っていきます。
新しいレイヤーを作成し、1～5の手順で好みの円を作る方法がベストですが、楽したい場合は、**レイヤーを複製し、拡大縮小回転して調整**という手もあります。



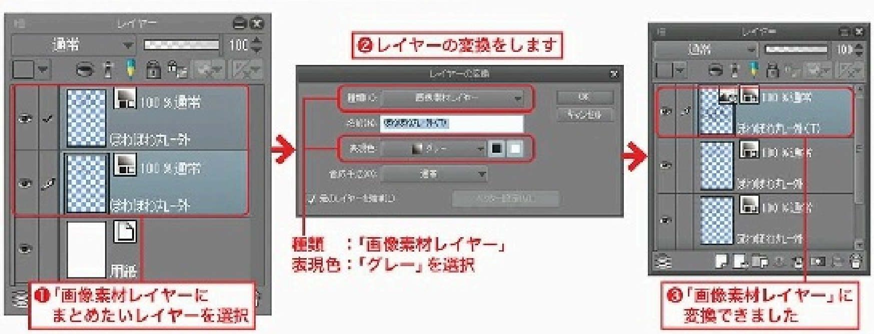
> **MEMO**
>
> 上図の例では、レイヤーを複製して拡大縮小回転で調整しました。

> **MEMO**
>
> グラデーションの描画を変形するときは、ツールプロパティの補間方法は「滑らか」がよいでしょう（319ページ参照）。



7 「画像素材レイヤー」に変換する

一枚の「画像素材」にするために、複数のレイヤーを選択して「レイヤー」メニュー→「レイヤーの変換」で「画像素材レイヤー」に変換します。レイヤープロパティの「トーン」をオンにしたまま「レイヤーの変換」をすると、トーン化された状態のまま画像素材化してしまいます。**必ず「トーン」をオフにして「グレー」のまま行いましょう。**



8 素材登録する

何度でも使えるように、「編集」メニュー→「素材登録」→「画像」から素材登録します。「拡大縮小」にチェックを入れましょう。



POINT

手順3～5までの操作を、いくつかのパターンでオートアクション化しておくと、もっとスムーズに作業できるようになります（オートアクションは82ページ参照）。

タイリング機能を使って柄トーンを作ろう

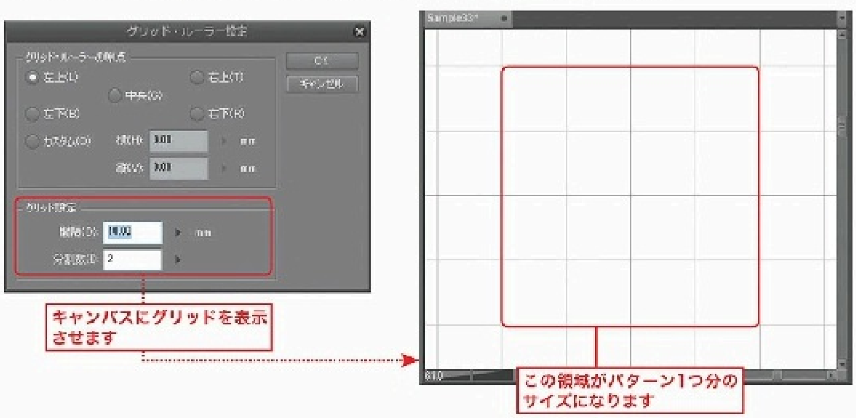
画像素材レイヤーは「タイリング」機能を使うことで、繰り返しパターンを作ることができます（280ページ参照）。

そこで、繰り返しパターンの簡単な柄トーンを作ってみましょう。

1 キャンバスにグリッドを表示する

「表示」メニュー→「グリッド」をオンにして、キャンバスにグリッドを表示させます。

ベースとなるパターンの領域を正確に取るためのアタリなので、「表示」メニュー→「グリッド・ルーラーの設定」でパターン一つ分のサイズに合わせた設定にします。



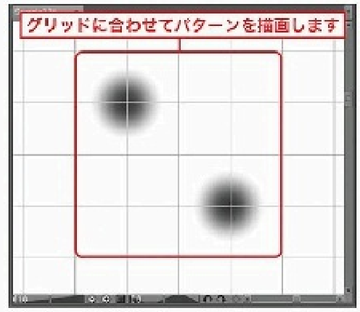
2 新規レイヤーを作成する

新規レイヤーを作成します。レイヤーの表現色はグレーです。



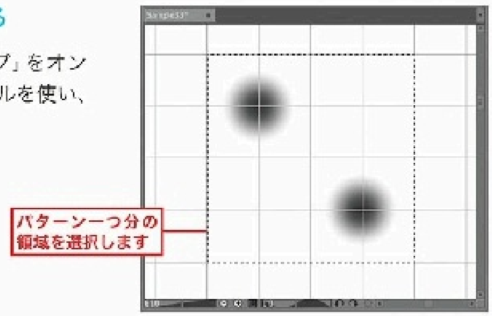
3 パターンを描く

グリッドを目安に、パターンを描きます。
ここでは角度45度方向に並ぶフチがボケた大きめの水玉を作ります。
左上のグリッドと右下のグリッドの中心にエアブラシを吹き付けて丸を描きます。



4 パターン一つ分の領域を選択する

「表示」メニュー→「グリッドにスナップ」をオンにして「選択範囲」→「長方形選択」ツールを使い、パターン一つ分の領域を選択します。



5 素材登録する

「編集」メニュー→「素材登録」→「画像」で素材登録をします。
「素材のプロパティ」の「貼り付け動作」で「拡大縮小」と「タイリング」をオンにします。作りたいパターンに合わせてタイリングの設定をします。ここでは「タイリング」は「繰り返し」「上下左右」にしました。

拡大縮小：オン

タイリング：オン

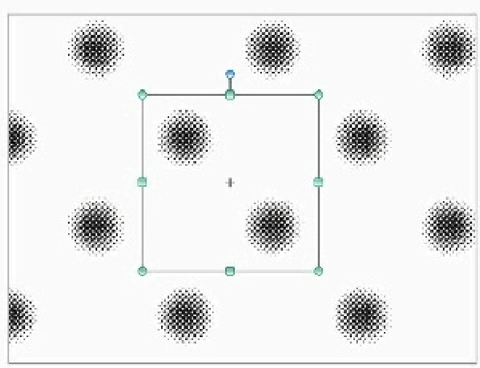


> **MEMO**
> タイリングの設定については290ページを参考にしてください。

6 完成

繰り返しパターンの柄トーンの完成です。

グレーのまま登録すれば、貼り付けた時に自動的に基本線数に合わせてトーン化されます。



濃淡のある画像をトーン化して出せる演出効果

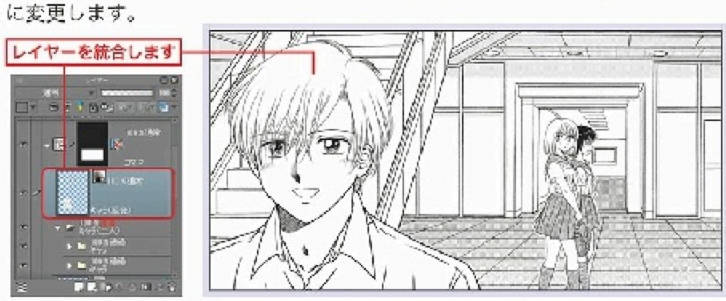
カラーやグレーのレイヤーに濃淡のある描画をしてトーン化するというCLIP STUDIO PAINTならではの機能を紹介しましたが、この考え方は様々な演出効果にも使えます。その例をいくつか紹介します。

カメラの「ボケ」を表現する演出効果の例

奥のキャラにカメラのピントが合って手前のキャラはピントがボケているという遠近感表現を行います。

1 手前のキャラのレイヤーを統合する

手前のキャラのみレイヤーを統合します。手前のキャラには「白マット」を作り（163ページ参照）、それも含めて統合します。統合したレイヤーの表現色が「モノクロ」の場合、「グレー」または「カラー」に変更します。



2 ぼかし処理を行う

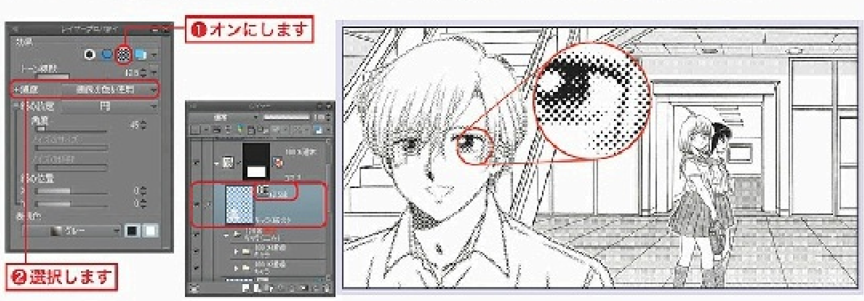
ガウスぼかしをかけます。
状態を確認しながら数値を調整します。

> **MEMO**
> 先に手順3の「トーン」をオンにしても構いません。



3 「トーン」をオンにする

レイヤープロパティの「トーン」をオンにします。濃度は「画像の色を使用」にします。

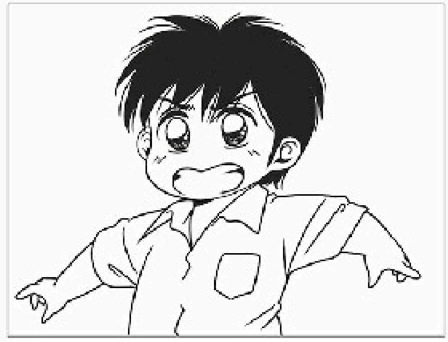


キャラクターやアイテムの「ブレ」を表現する演出効果の例

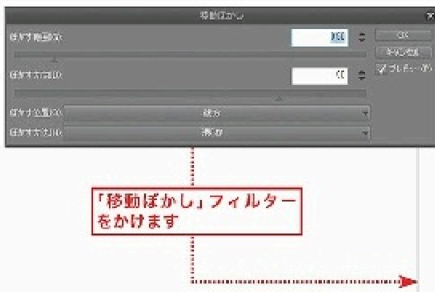
線画を特定の方向にブレたような動きを表現します。

1 「移動ぼかし」フィルターをかける

線画に「フィルター」メニュー→「ぼかし」→「移動ぼかし」をかけます。ここでは設定を以下の様にしました。



- **ぼかす範囲：0.50**
- **ぼかす方向：90**
- **ぼかす位置：後方**
- **ぼかす方法：滑らか**





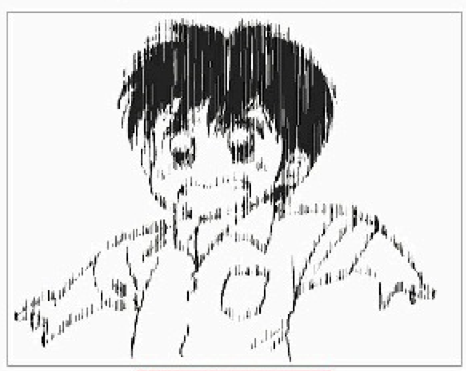
2 「トーン」をオンにして完成

「トーン」をオンにします。ここではプロパティを以下の様にしました。



- **線の種類：ノイズ**
- **角度：90　（手順1のぼかす方向と合わせます）**
- **ノイズのサイズ：210（好みのサイズにします）**
- **ノイズの係数：670（好みの数値に上げます）**

> **POINT**
>
> 基本表現色が「モノクロ」のキャンバス上で、表現色が「グレー」や「カラー」のレイヤーを使うと、レイヤープロパティでトーン化できます。あらゆるシーンで使えるテクニックです。発想力次第で意外な「トーン」使いができるようになります。



「ブレ」が表現されました

Section 6-02 輪郭周りをぼかした「乙女貼り」で少女マンガレベルUP

時短度



ねぐら☆なお

輪郭線の周りに少し広めにトーンを貼る、少女マンガでよく使われる仕上げ処理「乙女貼り」はアナログではかなり手間がかかりますが、デジタルでは、「水彩境界」で簡単に実現！　一般的なトーンを貼る方法も併せて説明します

レイヤープロパティの「水彩境界」と「トーン」を併用！

レイヤープロパティの「**効果」→「境界効果」→「水彩境界**」を使えば、滑らかにエッジをぼかした「乙女貼り」を簡単に作ることができます。

1 黒の線が入ったレイヤー

キャラクターの線画が完成したら「乙女貼り」の処理をしたい対象の線画のレイヤーを結合し、透明に黒で線が入った状態のレイヤーを用意します。



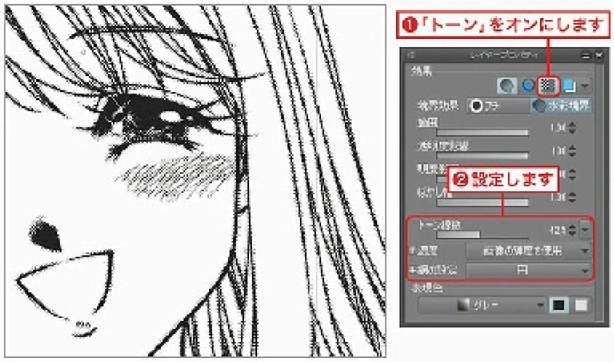
2 水彩境界を設定する

レイヤープロパティの「効果」→「境界効果」→「水彩境界」をオンにします。
線の周辺にぼかした境界が入るので、各項目をプレビューを見ながら調整します。線の太さや密度によって適する数値は異なりますが、「透明度影響」でぼかした部分の濃淡の調整、「ぼかし幅」でその幅を調整しましょう。



3 「トーン」をオンにして完成

レイヤープロパティの「効果」→「トーン」をオンにして完成です。
レイヤーの表現色に関わらず、手順2の段階でグレーのぼかしが入るので、原稿の表現色「モノクロ」に合わせて「トーン」化によって減色します。さらに「境界効果」のパラメータを調整してイメージに一番近い仕上がりを目指しましょう。



> **POINT**
>
> 処理する対象のレイヤーはあくまで線画のみで、白が入っているレイヤーでは思った通りの結果が得られません。もし白が入ったままになっている場合は、レイヤーカラーを「モノクロ：黒」にして「プレビュー中の表現色を適用」させましょう。

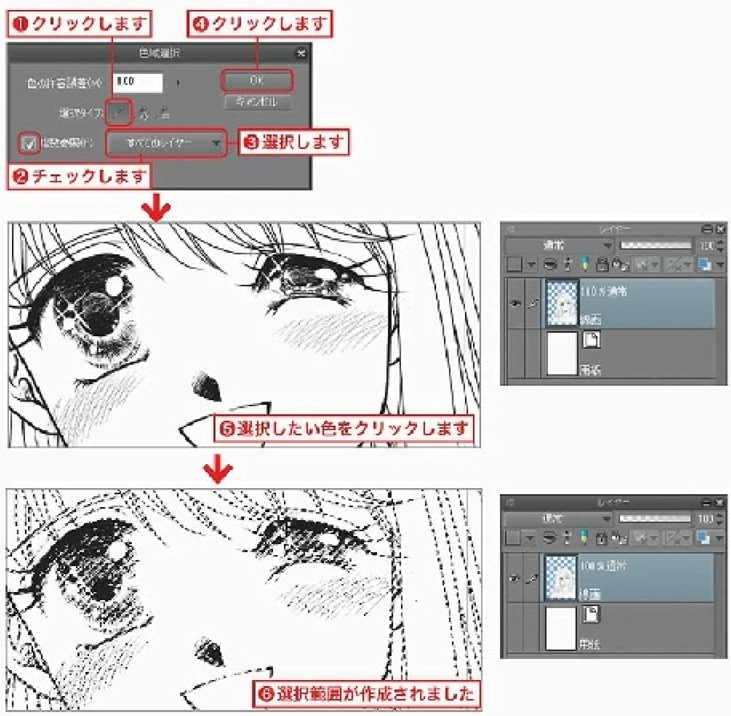
線画から選択範囲を取ってトーンを貼る方法

前述の方法より一般的な手法です。こちらの方が水彩境界よりアナログの「乙女貼り」に近い効果が得られるので、好きな人も多いかもしれません。作成方法を２種類紹介します。

作成方法①

1 線画から選択範囲を作成

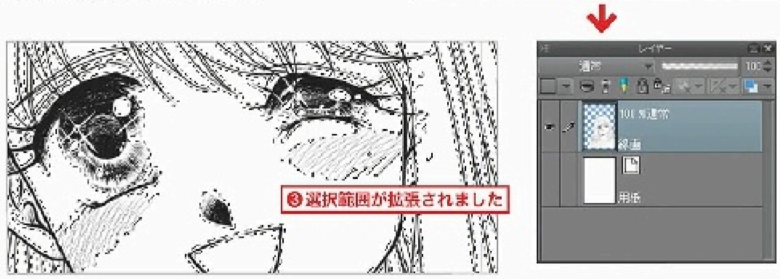
「選択範囲」→「色域選択」を使い、画面内の選択したい色をクリックします。
「色域選択」を使えば、レイヤーが統合されていなくても「複数参照」をオン（66ページ参照）にすれば、「すべてのレイヤー」「参照レイヤー」「選択されたレイヤー」「フォルダー内のレイヤー」から希望する色を選択することができます。



2 選択範囲を拡張する

「選択範囲」メニュー→「選択範囲を拡張」または選択範囲ランチャーから「選択範囲を拡張」を選び、拡張したい数値を入力します。
線の太さや絵の大きさにもよりますが、0.2～0.5mm程度で試してみてください。





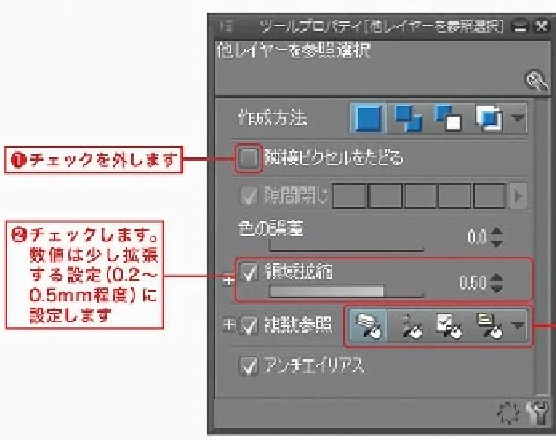
3 トーンを貼る

選択範囲に対してトーンを貼ります。選択範囲ランチャーから「新規トーン」などを使って、好みの設定のトーンを貼りましょう。



作成方法②

線画から拡張された選択範囲を自動選択ツールを使って選択します。サブツール「他レイヤーを参照選択」を使い、ツールプロパティを以下の設定にし、この状態で黒の線をクリックすると「複数参照」で設定した対象のレイヤーの黒の線画＋拡張の選択範囲が作成されます。選択範囲に対してトーンを貼って完成です。トーンの貼り方は作成方法①の手順3と同じです。



MEMO
選択範囲の設定は65ページでも説明しています。

時短度 ▶▶

Section 6-03 パーティクルなどの効果ブラシの作り方・カスタム方法



効果に使う散布系ブラシの作り方です。散布系のブラシは絵の雰囲気作りに役立ち、コマやイラストの背景が真っ白な時もブラシで物足りなさを軽減できるかも。後半の傾斜線ブラシは大きな時短に！

バブル状のパーティクルブラシを作る

1 カスタムサブツールの作成を選択

「サブツール」パレットのメニュー→「カスタムサブツールの作成」を選びます。「名前」は仮として「バブル」にします。出力処理は「直接描画」、入力処理は「ブラシ」にします。

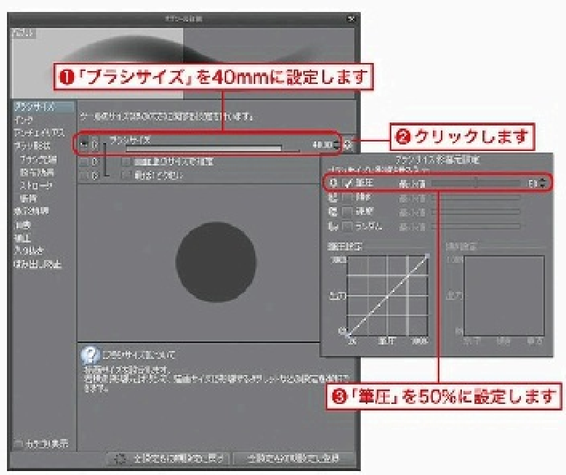




2 ブラシサイズの設定

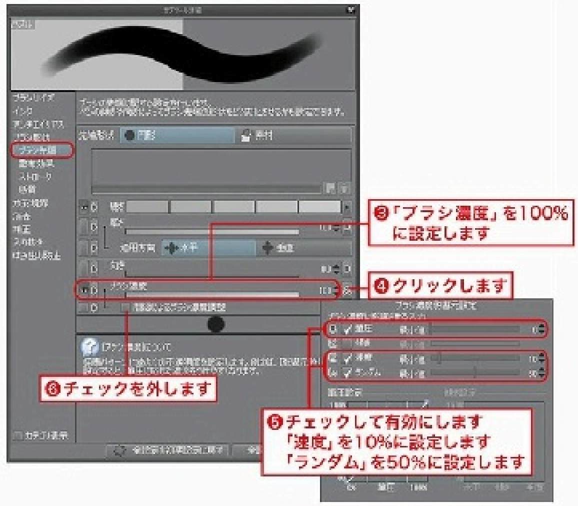
「ブラシサイズ」→「ブラシサイズ」を40mmに設定します。

「ブラシサイズ」の右のアイコンをクリックして「ブラシサイズ影響元設定」を開き、の筆圧を50%に設定します。



3 ブラシ先端の設定

「ブラシ先端」を開きます。
「ブラシ濃度」を100%に設定し、「ブラシ濃度影響元設定」の筆圧、速度、ランダムを有効にします。
「ブラシ濃度影響元設定」の速度を10%に設定します。
「ブラシ濃度影響元設定」のランダムを50%に設定します。
「間隔によるブラシ濃度調節」を無効にします。

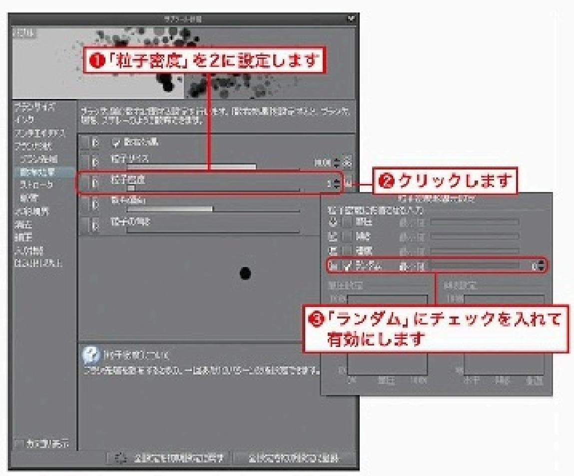


4 散布効果を調整する

「散布効果」→「散布効果」を有効にします。
「粒子サイズ」を10mmに設定します。
「粒子サイズ影響元設定」の筆圧、ランダムを有効にします。



「粒子密度」を2に設定します。
「粒子密度影響元設定」のランダムを有効にします。



「散布偏向」を100に設定します。



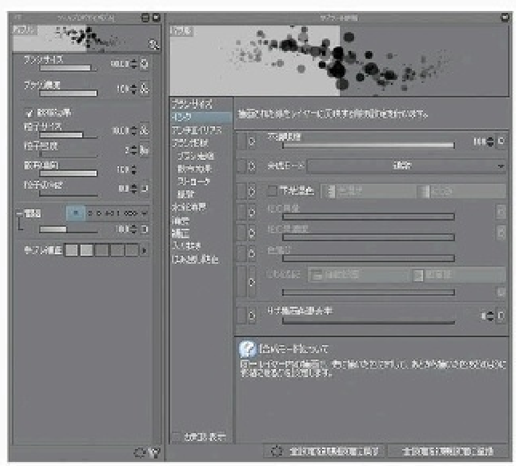
5 ブラシ先端の間隔調整

「ストローク」→「間隔」を固定の10に設定します。



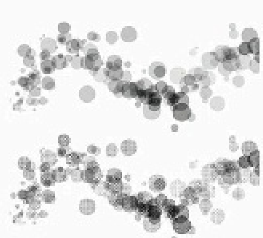
6 パラメーターの表示設定

サブツール側に表示する項目をカスタマイズします（48ページ参照）。



7 作成ブラシのテスト

これでバブル状のパーティクルブラシが完成しました。



三角形状のパーティクルブラシを作る

次は、ブラシ先端形状を自作し、パーティクルブラシを作ります。

1 3種類の三角形を作る

ブラシ先端形状を作成します。今回は正三角形を3種類用意しました。レイヤーの表現色（56ページ参照）を「グレー」にします。「カラー」ではブラシ先端形状を作成時点での色以外使えなくなります。ベクターレイヤー（146ページ参照）はブラシ先端形状に使用できないので、作成完了時に「レイヤー」メニュー→「ラスタライズ」します。



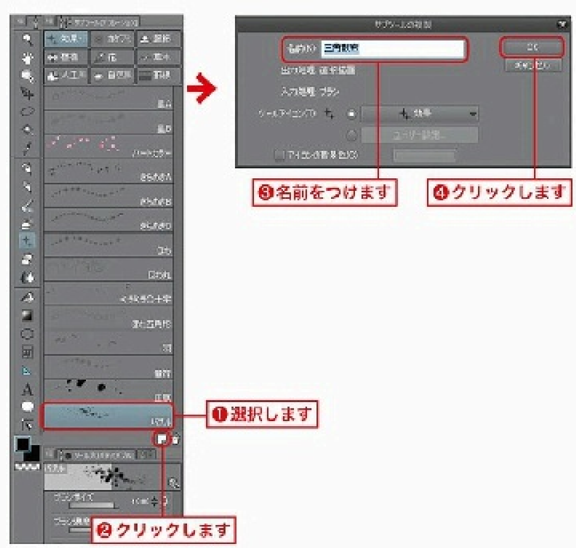
2 素材登録する

正三角形の画像を同じ大きさの選択範囲で囲み、１つずつブラシ先端形状を「素材」パレットに登録します（223ページ参照）。「ブラシ先端形状として使用」にチェックを入れます。



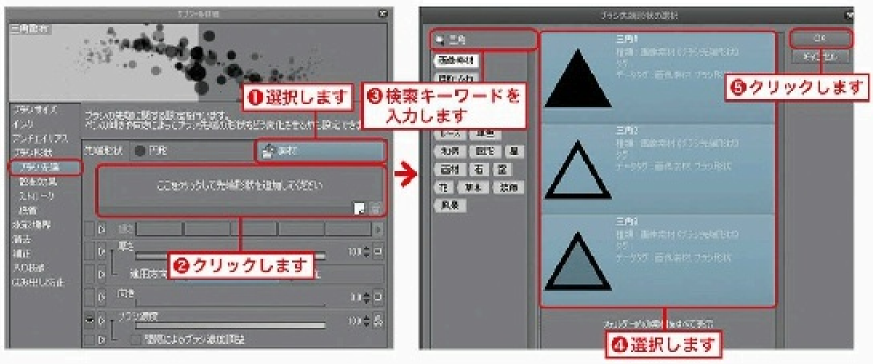
3 ブラシを複製する

249ページで作成した「バブル」ブラシが選ばれた状態で「現在選択されているサブツールのコピーを作成します」をクリックします。
「名前」は仮として「三角散布」にします。

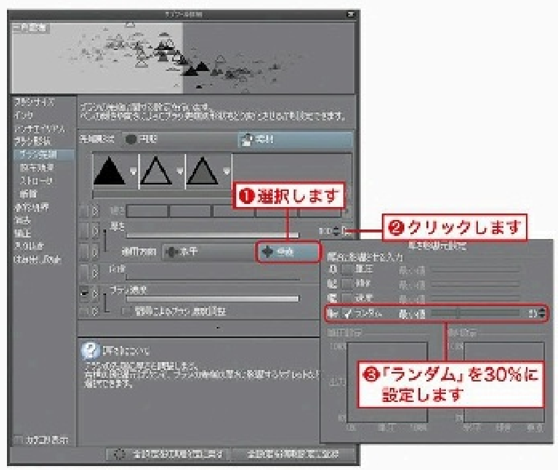


4 ブラシの先端形状設定

「サブツール詳細」パレットを開きます。「ブラシ先端」を選び、「先端形状」を「素材」にします。「ブラシ先端形状を追加します」をクリックします。
「ブラシ先端形状の選択」から先ほど作成したブラシ先端形状を探します。左上に検索ボックスがあるので、登録した時の名前を入力します。ブラシ先端形状を選び「OK」をクリックします。

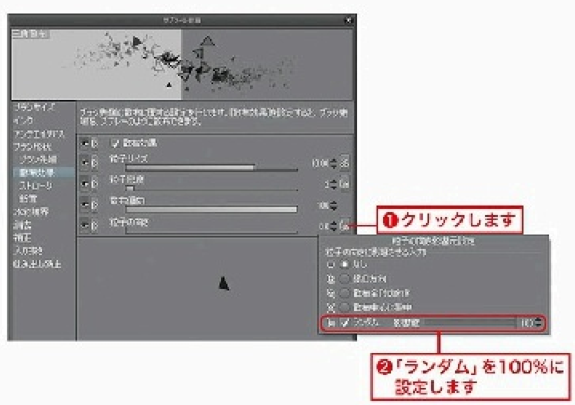


「厚さ」の「適用方向」を「垂直」にします。
「厚さ影響元設定」を「ランダム」の30%にします。



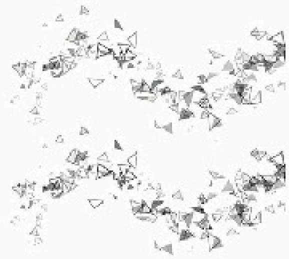
5 散布効果の調整

「散布効果」を選びます。「粒子の向き影響元設定」を「ランダム」の100%にします。



6 作成ブラシのテスト

これで三角形状のパーティクルブラシが完成しました。



ベクターレイヤーでも描画可能

CLIP STUDIO PAINTではデコレーションブラシ類もベクターレイヤーで描画できます。描画した後に**線の流れを変えたり**など行えます（146ページ参照）。



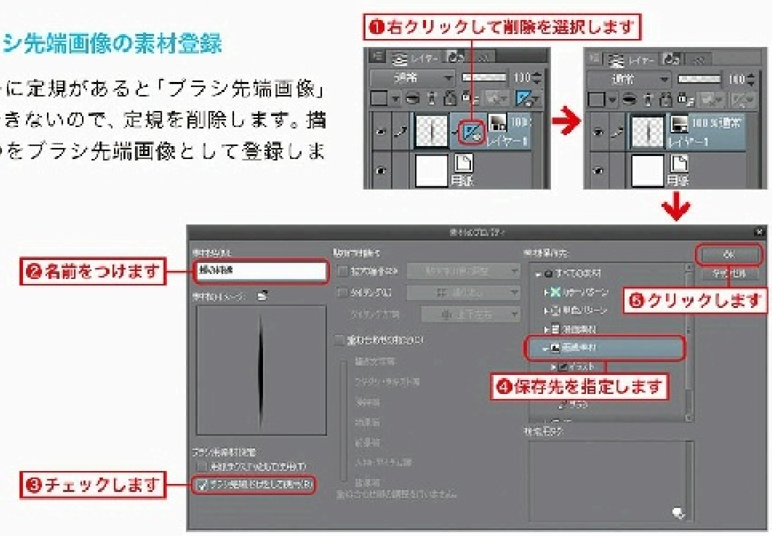
頬の斜線を簡単に描画するブラシを作る

1 ブラシ先端画像の作成

定規を配置します。今回は「特殊定規」を「平行線」の設定にしました。
斜線の1本にあたる線を描きます。
この時「Gペン」など強弱のつけやすいブラシにブラシサイズの「入り抜き」を強くかけるとよいと思います（141ページ参照）。

2 ブラシ先端画像の素材登録

レイヤーに定規があると「ブラシ先端画像」に設定できないので、定規を削除します。描いたものをブラシ先端画像として登録します。



3 ツールの作成

「カスタムサブツールの作成」をします。

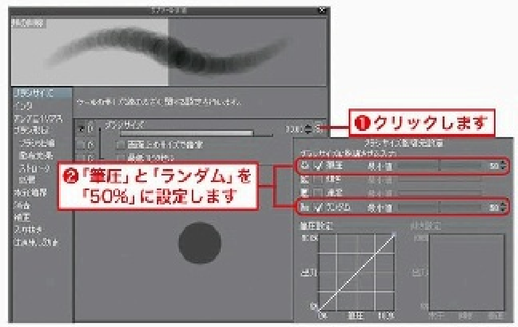
- 名前：「頬の斜線」
- 出力処理：「直接描画」
- 入力処理：「ブラシ」



4 ブラシサイズの設定

「サブツール詳細」パレットをカスタマイズしていきます。

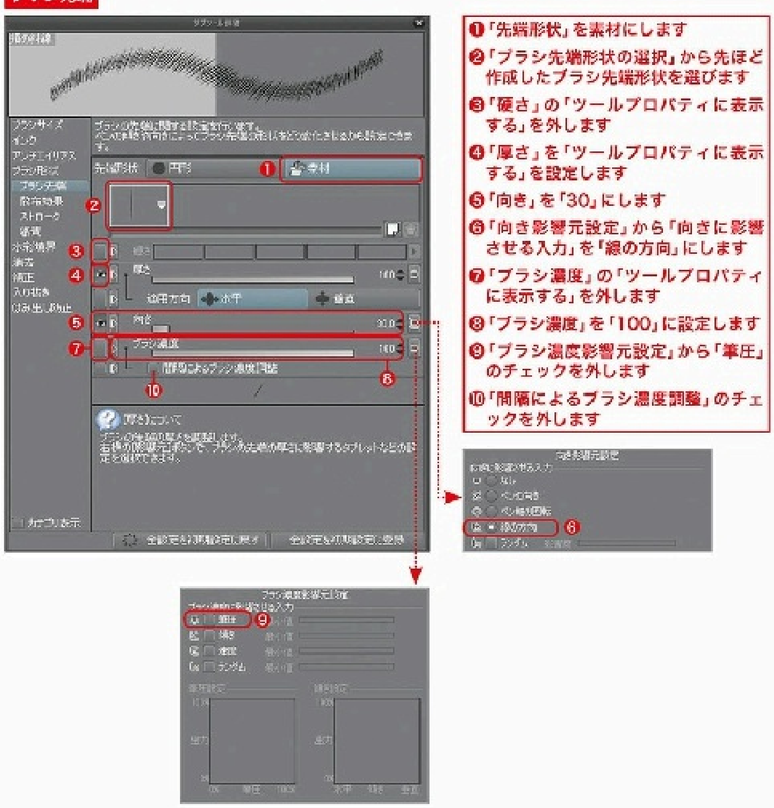
「ブラシサイズ」→「ブラシサイズ影響元設定」の「筆圧」を50%、「ランダム」を50%に設定します。



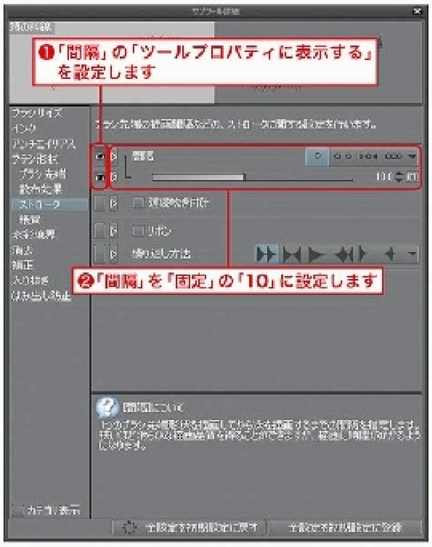
5 ブラシ先端の設定

続けて、「ブラシ先端」と「ストローク」を設定します。

ブラシ先端



ストローク



6 完成

完成です。完成したブラシを頬に使ってみましょう。



頬の斜線ブラシを編集する

実際にブラシを使用して、

- **少し斜線一本の太さが太い**
- **斜線の長さのばらつきが大きすぎる**

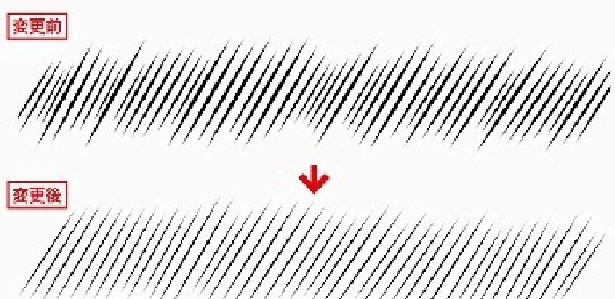
と感じたときは、次のように設定を調整することで絵の雰囲気に合わせることができます。

ブラシサイズ

「ブラシサイズ」→「ブラシサイズ影響元設定」のランダムを「70%」に変更します。

ブラシ先端

「厚さ」を「50」に変更します。



今回のブラシ先端は少し線を太めに作成しました。最初から細く作ると、ツールプロパティから細くすることができないためです。ブラシ先端画像を作るときは、**後から調整することを考えて作成**しましょう。

時短度 ▶▶

Section 6-04 効果線ツールで効率よく線の密度の高い効果を描く

※本項目では「レイヤー」パレットのコマンドバーをリスト上部に配置しています（44ページ参照）。


摩耶薫子

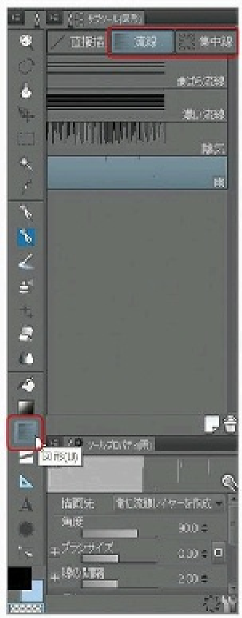
軽い集中線や動線などは定規ツールを使って手で描いてもさほど手間ではありませんが、ベタフラなどの線の密度の高い効果は面倒です。こういった効果は、「効果線」ツールを使うと効率がいいです

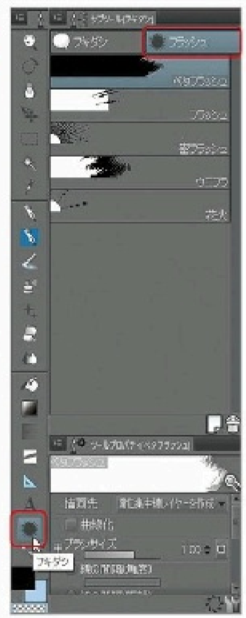
効果線ツールの場所

効果線のサブツールは、「図形」ツールの「**流線**」「**集中線**」というサブツールグループの中に入っています。

また、「ツール」パレット「フキダシ」内の「フラッシュ」サブツールグループ内も「効果線」ツールです。

これらは「**フキダシ」の代わりに使える設定になっている**のでこちらに格納されています。





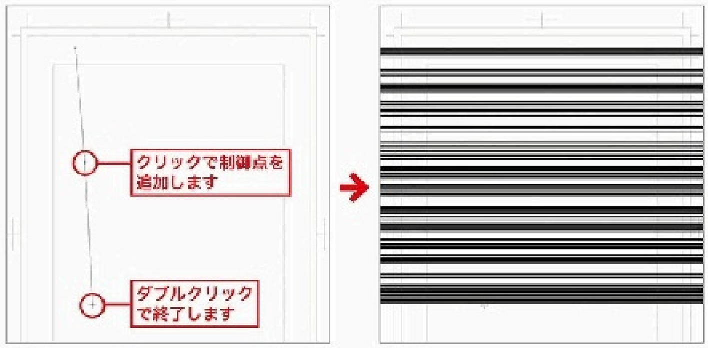
効果線を描画する

「効果線」ツールでキャンバスをクリックすると、描画の基準線が表示されます。

ダブルクリックで終了すると、基準線の幅に水平の線が描画されます。

「効果線」は設定によって色々な種類を描き分けることができるので、途中に制御点を追加しても結果に影響しない設定もあります（右図の「濃い流線」サブツールも途中の制御点は結果に影響しません）。

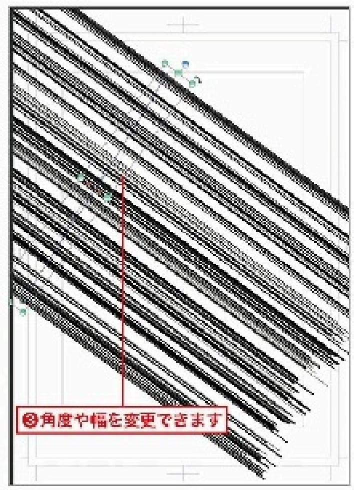




効果線を編集する

描画した効果線は、**「オブジェクト」ツール**でいつでも変更できます。角度や描画の幅もあとから変更できます。ただし、**サブツールのツールプロパティで「描画先：編集対象のレイヤーに描画」の設定にした場合は変更できません。**



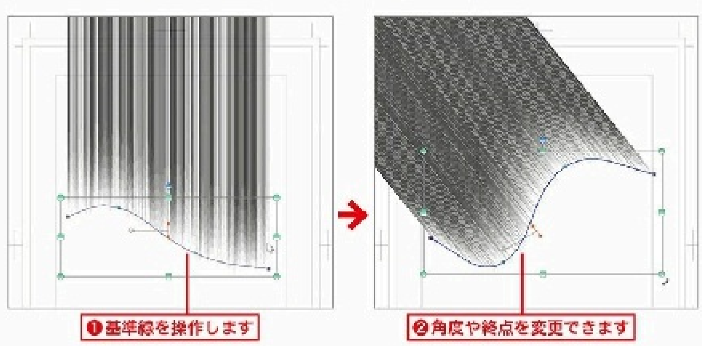


デフォルトの「まばら流線」「濃い流線」は、水平の線を引く設定になっていますが、「陰気」のように垂直線を引く設定になっているものもあります。



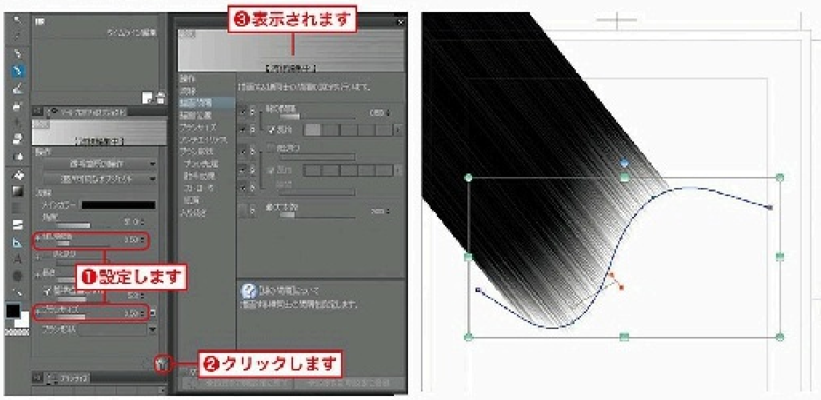
基準線を操作する

「陰気」の設定は**線の終点に「抜き」**があり、最初にキャンバスに引いた基準線に終点が沿います。「オブジェクト」ツールでこの**基準線を操作すれば、角度や線の終点の位置を変更**できます。

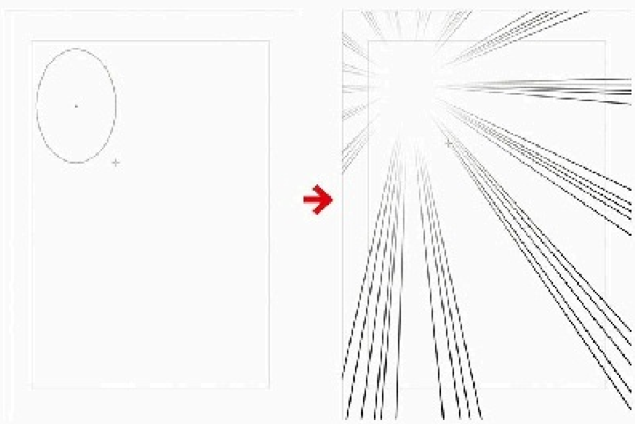


基準線を「オブジェクト」ツールで選択している時、「ツールプロパティ」パレットで色々な設定を変更できます。

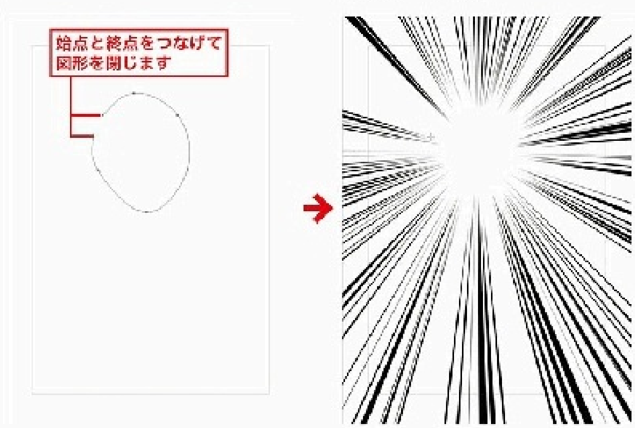
「ツールプロパティ」パレットに表示されていない項目は、右下のスパナアイコンから「プロパティ詳細」を表示させて設定できます。黒ベタからの立ち上がりにしたい場合は、「ブラシサイズ」で線の太さを変える、「線の間隔」で間隔を変える、「最大本数」で線の本数を変更するなどに設定を変更します。



「**集中線**」は、ツールで描画する基準線が円形などの「閉じた図形」になります。



「**曲線指定**」とあるサブツールでは、始点と終点をつなげて「閉じた図形」にすればOKです。



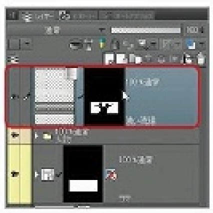
実際の原稿で効果線ツールを使うポイント

※「選択範囲をストック」で選択範囲に色を表示しています



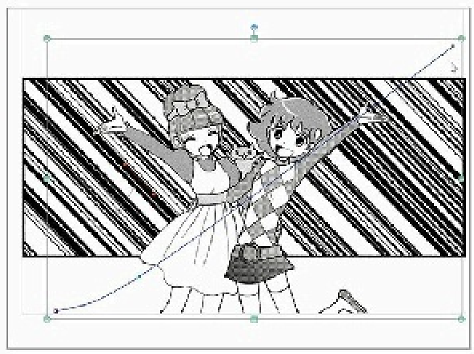
マスク

「効果線」ツールは、**選択範囲が有効な状態**で使うと、自動的に選択範囲のみが表示されるマスク（69ページ参照）がついた効果線レイヤーを作成します。





効果線レイヤーが作成されたあと、**「オブジェクト」ツールで角度や方向などを変更してもマスクの表示部分は変わらない**ので作業が楽です。



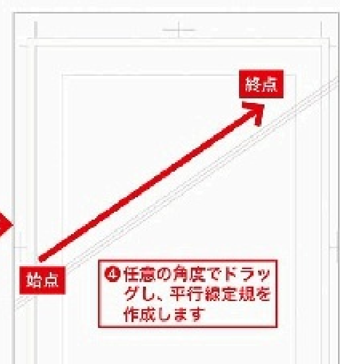


任意の角度で描画する

「効果線」ツールは「特殊定規：平行線」のサブツールと併用し、**最初から任意の角度で描画できます。**

まず**「平行線」設定の特殊定規**でキャンバスをドラッグし、効果線で描画したい角度の定規を作成します。定規作成後は、オブジェクトツールで角度の調整ができます。

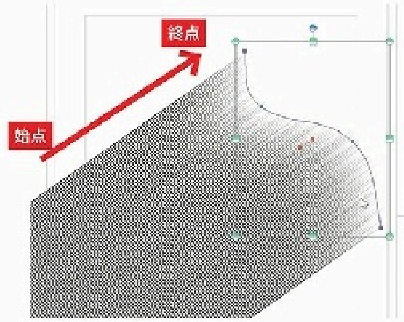




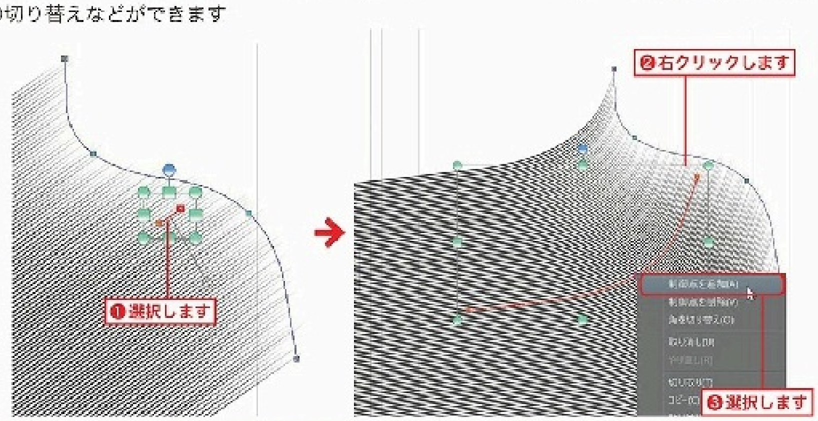
「特殊定規にスナップ」をオンにし、定規が表示された状態で「流線」ツールを使用します。

平行線定規の作成でドラッグした方向にあわせて、効果線ツールの「始点→終点」になります。

平行線定規は効果線の描画後に削除するか、Shiftを押しながらレイヤーパレットの定規アイコンクリックで非表示にします。

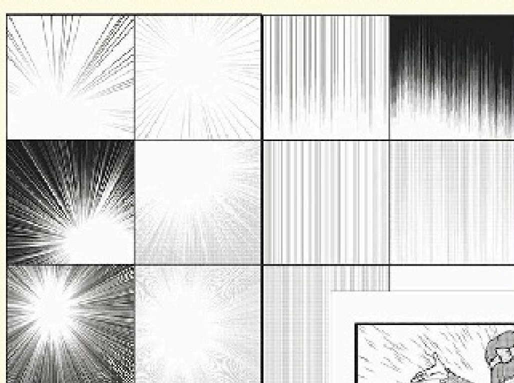


基準線は、オブジェクトツールで選択し、右クリックメニューを出すと制御点の追加や削除、角の切り替えなどができます



MEMO

効果線ツールはプロパティの設定で様々な効果を作れますが、項目が多すぎて最初は戸惑うかもしれません。漫画で使いやすい設定にしたサブツールを「CLIP STUDIO ASSETS」で配布しています。無償公開なので「効果線ツール集」で検索してみてください（素材の使い方は29ページ参照）。





時短度

Section 6-05 フィルター「極座標変換」を使って作る平行線・放射線



普段あまり使いどころがない「極座標変換」フィルターも、使い方次第で意外な図形を描けます。ここでは「直交座標から極座標」を使った実例を載せていますが、「極座標から直交座標」や「球面に映り込む」は、汎用性の有る使い方は少々難しいかもしれません

「直交座標から極座標」を使い規則性のある図形を変換

「フィルター」メニュー→「変形」→「極座標変換」フィルターは「**直交座標から極座標**」「**極座標から直交座標**」「**球面に映り込む**」の三通りの変形が行えますが、どれも直観的にはわかりにくくなかなか使いどころが難しいフィルターです。キャラクターの絵をこのフィルターを使って変形するというシーンはほぼないといってもいいでしょう。しかしこの中でも「直交座標から極座標」は結構使い勝手がいいフィルターなので試してみてください。

「直交座標」と「極座標」とは

- **「直交座標」**

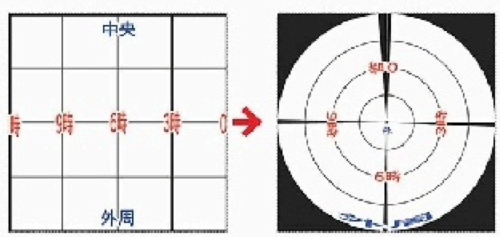
すべての座標軸が直交している座標系で、ピクセルの位置を水平座標と垂直座標で表しています。

- **「極座標」**

半径と角度で示す座標系で、ピクセルの位置を原点からの距離と同径（角度）で表しています。

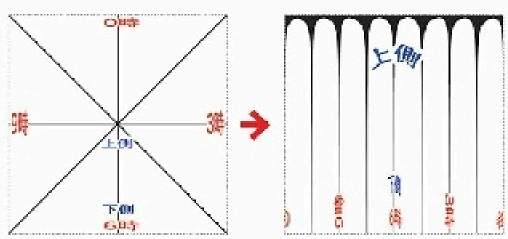
「直交座標から極座標」とは

水平方向の座標を中心から0時方向の線を始線とした反時計回りの角度に、垂直方向の座標を中心からの距離に変換します。その結果、水平線は同心円に変換され、垂直線は中央からの放射線に変換されます。



「極座標から直交座標」とは

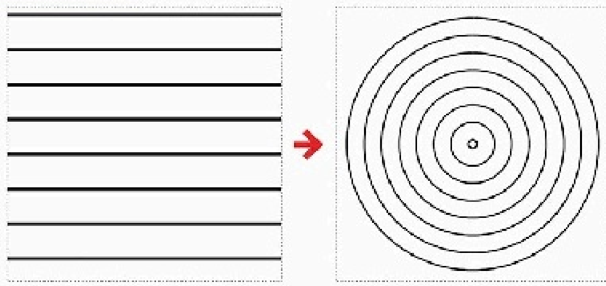
始線からの角度を水平方向の座標に、中心からの距離を垂直方向の座標に変換します。その結果、同心円が水平線に変換され、放射線は垂直線に変換されます。



「直交座標から極座標」を使って多重同心円を作る

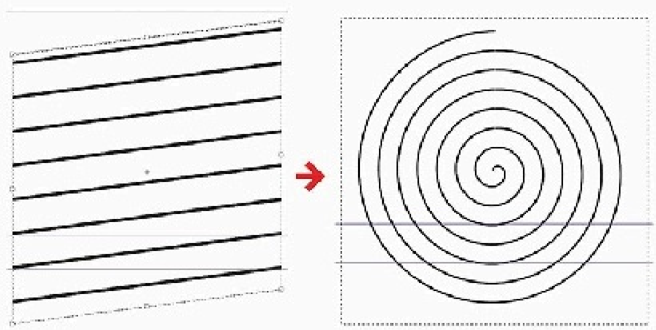
「直交座標から極座標」の変換で、水平線は同心円に変換されます。そこでグリッドやライントーンの変換などを使って作った平行線（204ページ参照）を変換すれば、あっという間に同心円の完成です。

選択範囲を取らずに行うと、キャンバス全体が対象になるので、**必要な選択範囲を取ってからフィルターをかけましょう**（選択範囲は63ページ参照）。



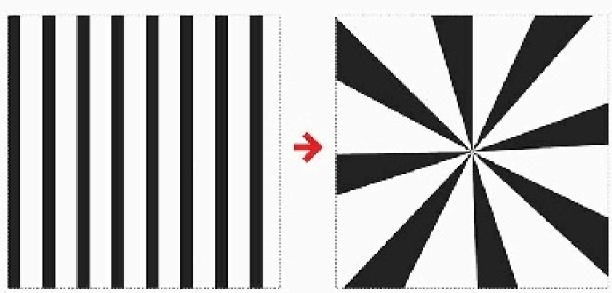
「直交座標から極座標」を使って渦巻きを作る

上で作った平行線を平行四辺形状に変形して、斜めになった線が左右で繋がるようにします。ガイドを作ってアタリを取る（94ページ参照）と正確に変形しやすくなります。この画像に「直交座標から極座標」の変換を行えば、渦巻きの完成です。



「直交座標から極座標」を使って放射線を作る

「直交座標から極座標」の変換で、垂直線は中央から外周へ向けての放射線に変換されます。今度は縦の平行線を作り変換すると、放射線の完成です。



時短度 ▶▶

Section 6-06 フチとフォルダーの入れ子で、二重囲み線や書き文字



フチを使ってテキストや書き文字を装飾しましょう。
境界効果の「フチ」はフォルダーにもつけられます。レイヤーに「フチ1」、フォルダーに「フチ2」をつけることで、二重にすることができます

白抜きの文字を書く

1 レイヤーにフチをつける

「ウインドウ」メニュー→「レイヤープロパティ」を開きます。「新規レイヤー」に「境界効果」→「フチ」をつけます。
フチの色は黒にします。



2 白で描画する

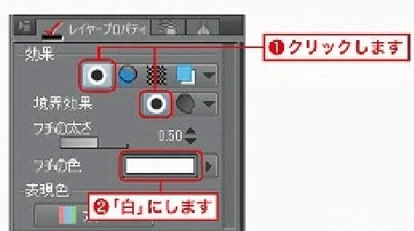
次に描画色を白にして描画します。これでリアルタイムにフチの付いた線が描画できます。白抜き書き文字が簡単に書けました。



二重囲みのフチを書く

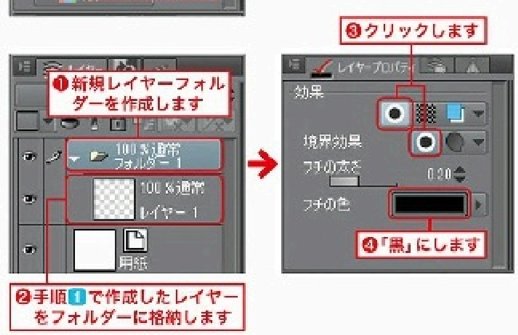
1 レイヤーにフチをつける

「ウインドウ」メニュー→「レイヤープロパティ」を開きます。「新規レイヤー」に「境界効果」→「フチ」をつけます。
これは白のフチにします。



2 フォルダーにフチをつける

次にこのレイヤーを「新規レイヤーフォルダー」に入れます。
このフォルダーに「境界効果」→「フチ」をつけます。
今度は黒のフチにします。



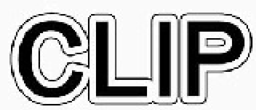
3 文字を書く

文字を書きます。これで二重囲みのフチを作る事ができました。
二重囲みのフチでもリアルタイムでフチの付いた線を書けます。



テキストレイヤーでも同様にフチ付きの文字が書ける

ここまで書き文字について説明しましたが、テキストレイヤーでも全て同じことができます。



オートアクションを作成する

「書き文字レイヤー」や「テキストレイヤー」へフチをつけるオートアクションを作成します。予めオートアクション化しておけば、とても簡単にフチ設定できます。

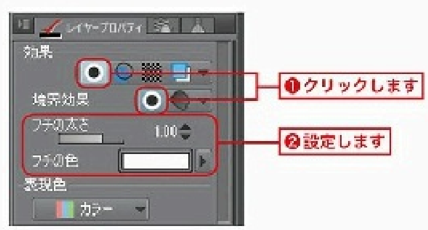
1 記録を開始する

「ウインドウ」メニュー→「オートアクション」を開きます。
「新しいオートアクションを追加」をクリックし、名前を「二重フチ」とします。「記録を開始」をクリックします。



2 フチを設定する

「境界効果」→「フチ」をつけます。
フチの太さや色を設定します。
オートアクションで記録する際は、フチの太さ設定はスライダーを使わず数値を直接入力します。



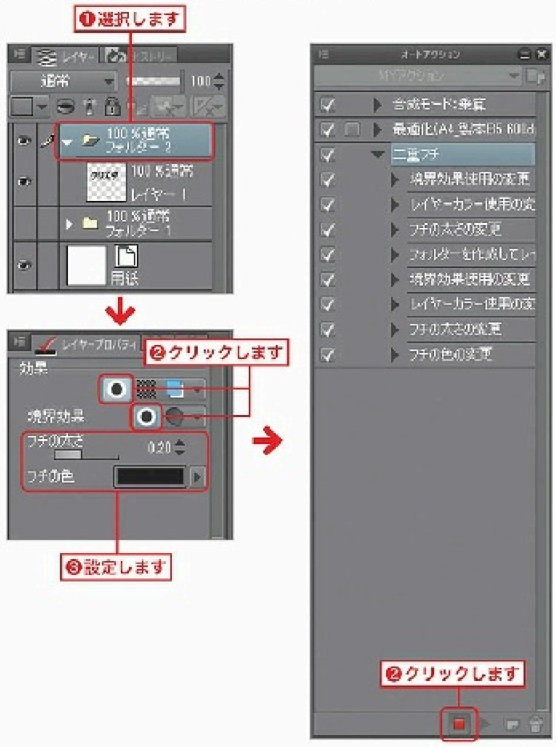
3 レイヤーをドラッグ&ドロップ

レイヤーを「新規レイヤーフォルダー」ボタンにドラッグ＆ドロップします。



4 フォルダーにフチをつける

フォルダーに「境界効果」→「フチ」をつけます。フチの太さや色を設定します。「記録を停止」■をクリックします。これでオートアクションの完成です。



フォルダーにフチを設定する時の注意点

フォルダーにフチを設定したファイルを「別名で保存」「複製を保存」から「.psd形式」で保存すると、フチがなくなってしまいます（73ページ参照）。

レイヤーについたフチはPSD保存の際ラスタライズされるので残りますが、**フォルダーはレイヤー構造を維持することを優先する**ので、対応していないフチは消えてしまいます。

PSD保存をする際は、**フチ付きフォルダーはラスタライズしておきましょう。**

Photoshopで作業するためであれば、ラスタライズせずPhotoshopのレイヤースタイルで設定するという方法もあります。

Part 7

仕上げ（カラー彩色・固有色や柄トーン）の時短テクニック

最後の仕上げに使える時短テクニックを集めました。カラー・モノクロに共通する基本項目、モノクロよりの項目、カラーよりの項目、その他の順番で紹介していきます。

Section 7-01

時短度

「隙間無く囲って塗るツール」で素早く塗る

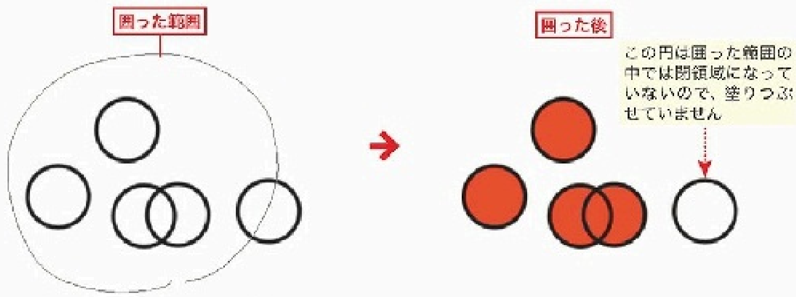


K36

囲った範囲に含まれる閉領域を塗りつぶす「隙間無く囲って塗るツール」(ダウンロード素材)の使い方です

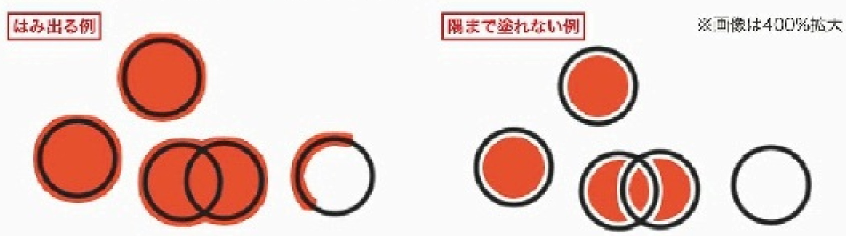
「囲って塗るツール」でできること

囲って塗るツールで、**囲った範囲に含まれる閉領域(線で囲まれた領域)を塗りつぶす**ことができます。色分けやパーツ分け、下塗りの際に使用することで、大幅な時短になります。

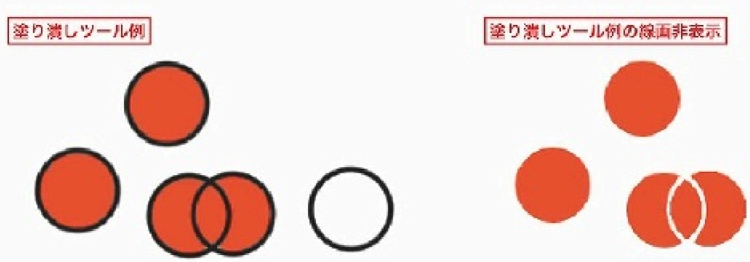


デフォルトのツールよりさらに使いやすく

デフォルトで入っているツールの中にも囲って塗るツールはありますが、上手く設定しないと線からはみ出たり、隅まで塗れなかったりします。

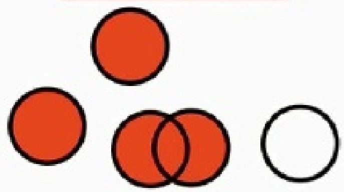


また、塗りつぶしツールなどで塗った場合も、線画の下までは塗りつぶせません。

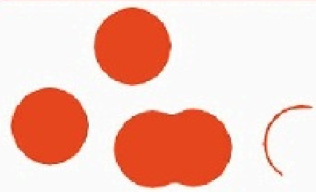


「隙間無く囲って塗るツール」はそれらを補い、**線画の下までほぼきっちり塗る事ができます。**

隙間無く囲って塗るツール例

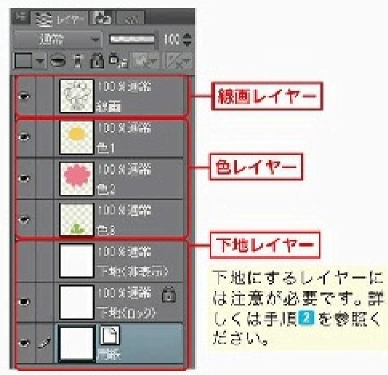


隙間無く囲って塗るツール例の線画非表示



「隙間無く囲って塗るツール」の使い方

「隙間無く囲って塗るツール」は無料で使える素材です。CLIP STUDIO ASSETSで「隙間無く囲って塗るツール（https://assets.clip-studio.com/ja-jp/detail?id=1643346）」を探し、ダウンロードします。素材を「サブツール」パレットにドラッグしてツールを使えるようにします。



1 レイヤーを作成する

線画レイヤーの下に新規レイヤーを作成し、塗りつぶしていきます。基本的にレイヤーは上から

- **「線画レイヤー」**
- **「色レイヤー」**
- **「下地レイヤー（もしくは用紙）」**

の構造で、線画と下地の間に色レイヤーを挟んでいきます。

2 下地にするレイヤーを確認する

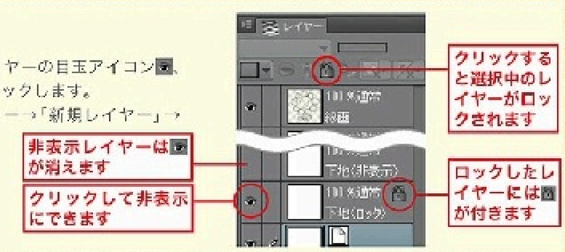
下地レイヤーは、「隙間無く囲って塗るツール」を使うにあたって一番注意する必要があります。隙間無く囲って塗るツールは、以下の3つのレイヤーは**参照しない**ようになっています。

- **非表示にしているレイヤー**
- **ロックしたレイヤー**
- **用紙レイヤー**

下地にするレイヤーはこの3つのうちのいずれかにしてください。そうでないと囲った部分を全部塗ってしまいます。レイヤー構成に不安がある方は「隙間無く囲って塗るツール補助テンプレート（https://assets.clip-studio.com/ja-jp/detail?id=1697968）」を別途ダウンロードし、併せてご使用ください。

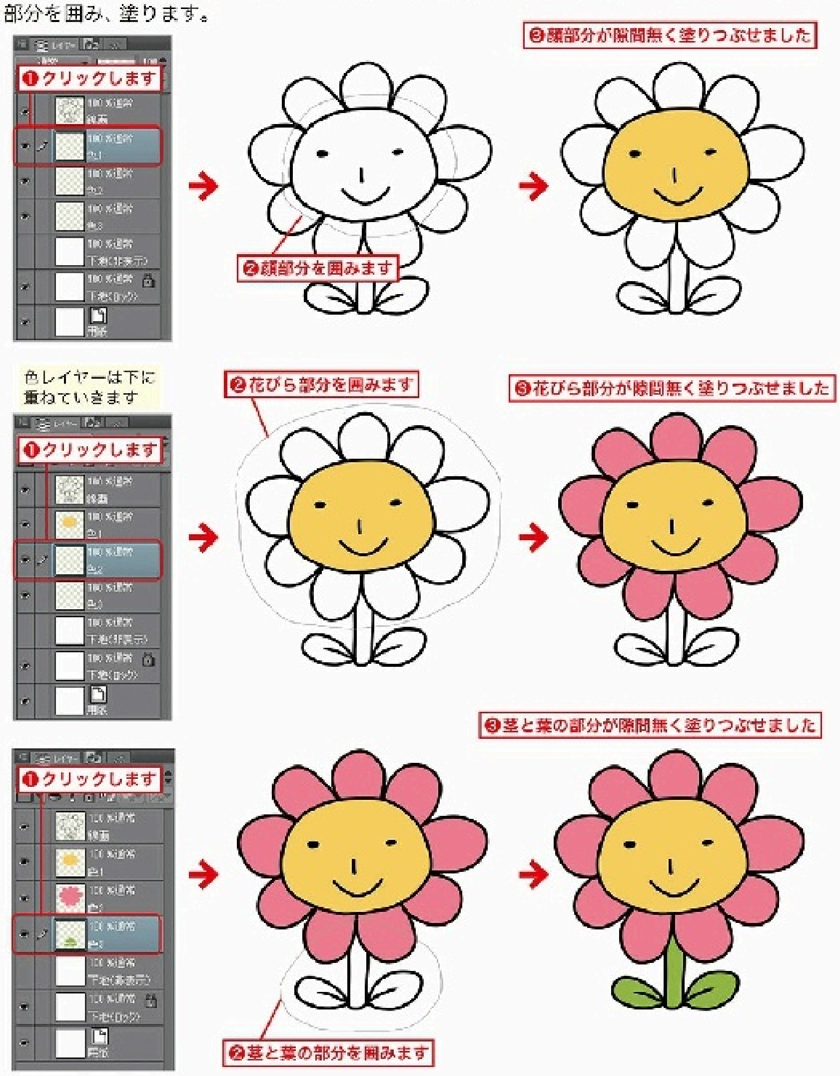
MEMO

レイヤーを非表示にするには、レイヤーの目玉アイコン、ロックするには鍵アイコンをクリックします。
用紙レイヤーは「レイヤー」メニュー→「新規レイヤー」→「用紙」から作成できます。



3 囲って塗る

真ん中の顔の部分を囲みます。顔の部分が隙間無く塗りつぶされました。同様に、花びら、茎の部分を囲み、塗ります。



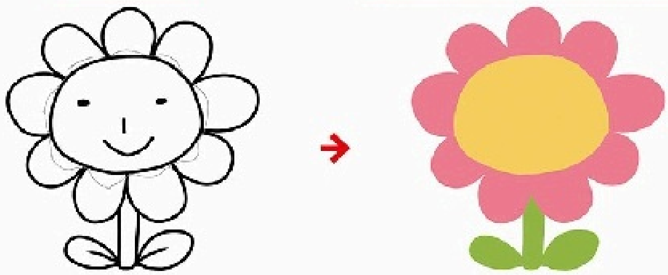
4 線画をオフにして確認

線画をオフにすると線の下も塗られていることが分かります。



余分に塗れている部分が気になる場合は……

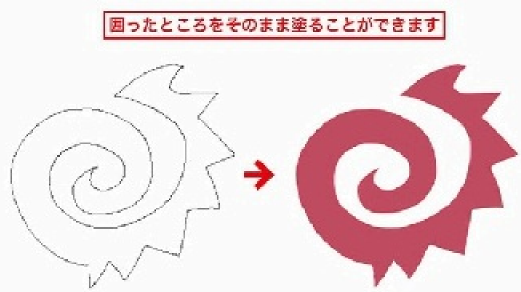
余分に塗られている部分を消しゴムで消すか、囲む際に線画に被らないように小さく囲んでください。



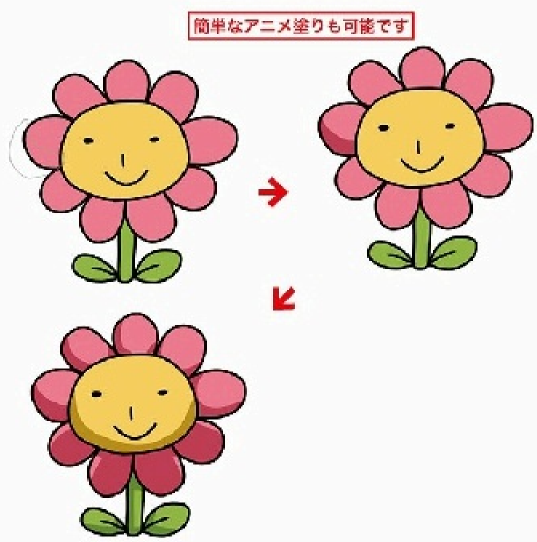
下地にロックをかけていない場合

下地にロックをかけていない場合は投げなわ塗りのように囲ったところをそのまま塗れるので、簡単なアニメ塗りでしたら、囲むだけで塗ることができます。









その他の注意点

設定上、**キャンバス端は1pxの隙間ができてしまう**ので、ブラシなどで埋めてください。

線画はベクター/ラスター、カラー/グレー問いませんが、モノクロ2階調、アンチエイリアス無しで線画の幅が1pxの場合、ドット抜けする場合があるので、**「領域拡縮」の値を0以上**にしてください



Column

ラフやアナログ感のある線にも対応

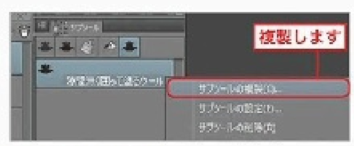
「隙間無く囲って塗るツール」は、ラフやアナログ感の強いガサガサした線でもある程度対応できます。



隙間無く囲って塗るツールを「囲って消すツール」として使う

1 サブツールを複製する

「サブツール」パレット上で「隙間無く囲って塗るツール」を右クリックし「サブツールの複製」を選び、任意の名前をつけて複製します。

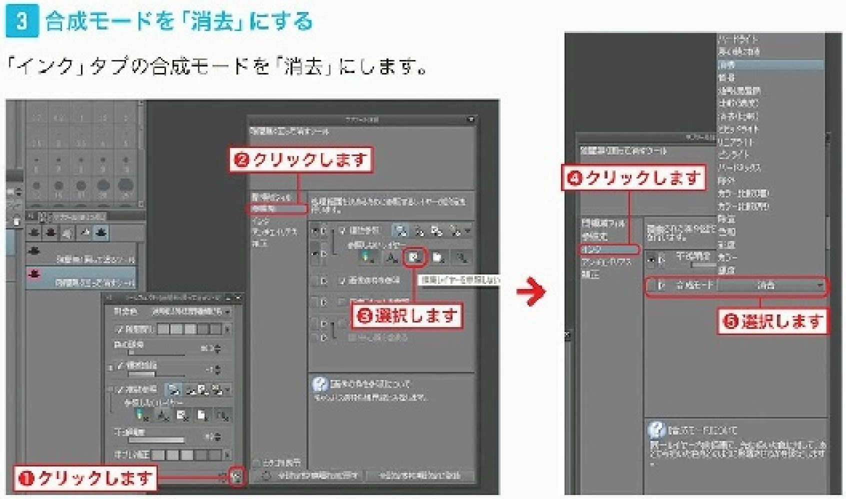


2 「サブツール詳細」で「編集レイヤーを参照しない」をONにする

「ツールプロパティ」パレット右下のスパナマークをクリックし、サブツール詳細を表示します。「参照先」タブで、参照しないレイヤーの「編集レイヤーを参照しない」をONにします。

3 合成モードを「消去」にする

「インク」タブの合成モードを「消去」にします。



Section 7-02

時短度 ▶▶

投げなわ塗りを使った ベタ・トーン・カラー影の描画



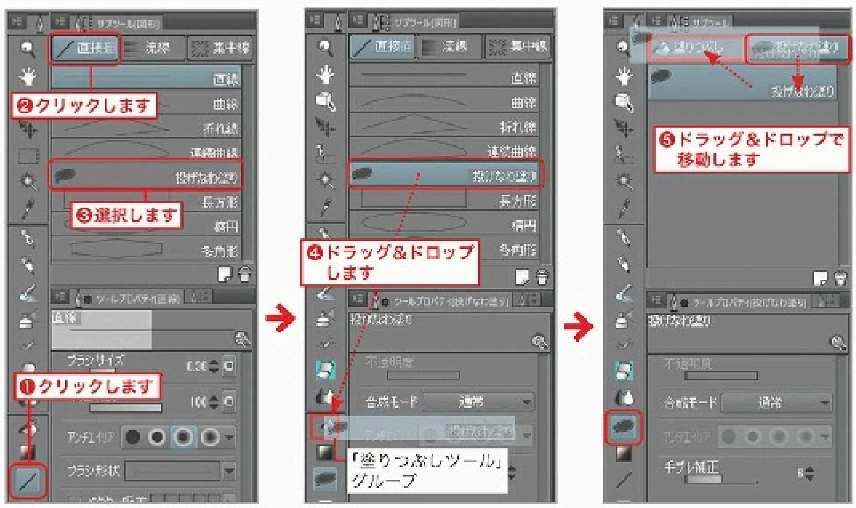
たちばな 豊可

投げなわ選択と塗りつぶしが同時にできる「投げなわ塗りツール」を使って、境界がはっきりした陰影塗りを手早くできます。あらゆる仕上げ作業に応用できます

Step1 投げなわ塗りツールを準備する

投げなわ塗りツールの設定

「投げなわ塗りツール」は「図形」ツールの「直線描画サブツールグループ」の中にあります。よく使うツールになるので、自分が使いやすい場所に移動させるとよいです（ショートカットの設定やグループから独立させるのもよいです。サブツーツの移動は41ページ参照）。



私は「塗りつぶしツール」グループに移動しました。これでショートカットⒼで切り替えられます（詳しくは41～42ページを参照）。

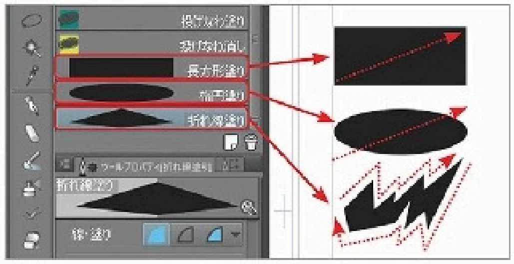


ふらふらして塗りにくい場合は、「ツールプロパティ」の「サブツール詳細」にて「手ブレ補正」の表示をONにしておき、**その都度、手ブレ補正値を設定**するとよいでしょう。



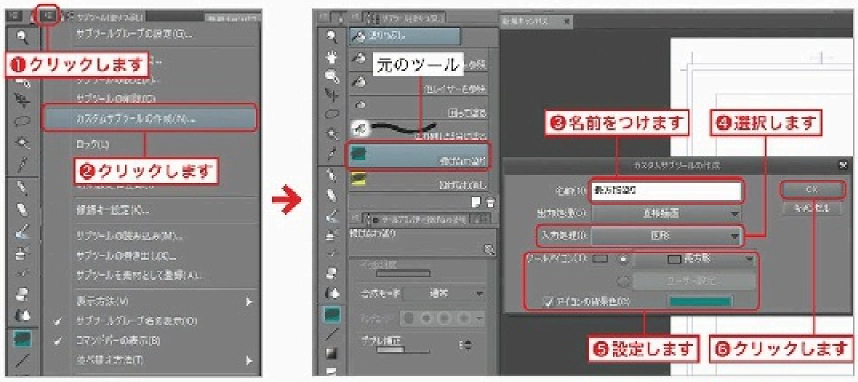


「投げなわ塗りツール」をさらにカスタムした「**長方形塗りツール**」「**楕円塗りツール**」「**折れ線塗りツール**」なども作ると便利です。



「長方形塗りツール」の作り方

例として「長方形塗りツール」を作成します。「サブツールメニュー」→「カスタムサブツール作成」を選択して、新しいツール名を入力したら、「入力処理」：「図形」に変更します。ツールアイコン、アイコンの背景色はお好みで。「OK」をクリックしたらツールが作成されます（135ページで別の作り方も説明しています）。



次に「ツールプロパティ」パレットの「線・塗り」の「**塗り」ボタンをON**にします。初期設定を登録したら完成です。



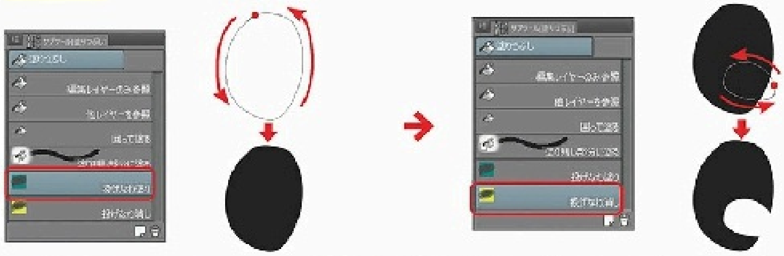
投げなわ消しツールを作る

囲った部分が消せるツールも作ると便利です。「投げなわ塗りツール」を「サブツールコピー」して、「ツールプロパティ」パレットの「**合成モード」を「消去**」に変更します。アイコンの背景色も変更するとよいです。

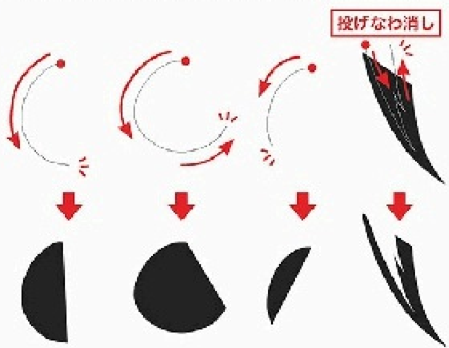


Step2　陰影塗りをする

「投げなわ塗りツール」を選択し、キャンバス上をドラッグすると**囲った部分にそって塗りつぶされます**。「透明色」を選択して囲む、または「投げなわ消しツール」を使うと、消せます。



選択が閉じられていなくても、**手を離したら終点と始点を自動的に直線で結びます**。これを利用して、手数を減らすとよいです。「投げなわ塗りツール」と「投げなわ消しツール」を切り替えながら、手早く塗ったり消したりしましょう。



グレーの部分が投げなわ塗りをしたところです



Step3　選択範囲を使ってさらに手早く

先に「自動選択ツール」で、はみださないように選んでから塗ると、さらに作業がはかどります。



選択範囲の破線表示が邪魔な時は、**「選択範囲の境界線を表示」**をクリックして、一時的に破線を隠して塗るとよいです。もう一度クリックすると表示が戻ります。



> **MEMO**
>
> **「選択範囲の解除」を忘れずに**
>
> 選択範囲の表示切り替えをしていると、気づかずに選択範囲外を塗っていて「なぜか塗れない！」とあわてることがあります。そんな時はとりあえず「選択範囲の解除」をしましょう。ショートカットは Ctrl ＋ D です（64ページ参照）。

ベタ作業で使う

髪のツヤベタと線がない箇所のべた塗りの作例です。



ベタを塗る時は、「レイヤープロパティ」パレットの「効果：レイヤーカラー」ONにすると、見やすいです。55ページも参照してください。

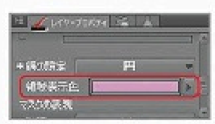


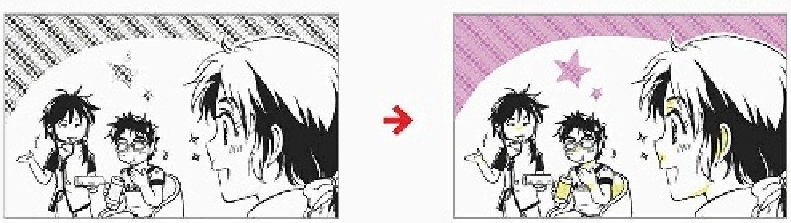
トーン作業で使う

ベタと同じ要領でトーン作業でも使えます。



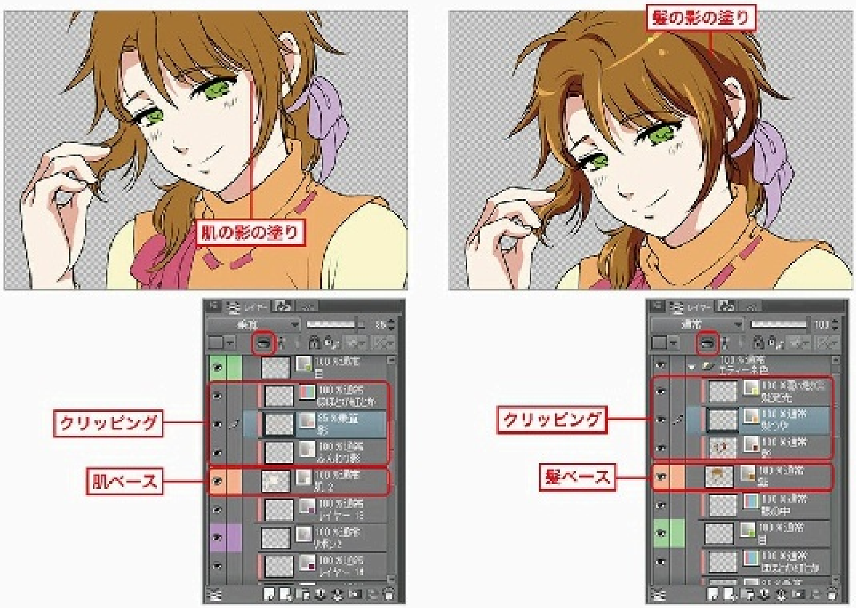
作業する時は、「トーン領域表示」をすると見やすくなり、塗り忘れなどを防げます。284～287ページを参照してください。





カラー作業で使う

カラーの場合は、ベース色を塗りつぶしておき、新規レイヤーを作成して、「下のレイヤーでクリッピング」をすれば、選択範囲を使わずにはみださず塗れます。



影の色を少しやわらかくするには、「**エアブラシツール**」を使い「**透明色**」で塗って、色を少し消すとよいです。



※説明のため透明部分の表現色を変更しています（25ページ参照）。

Section 7-03

時短度 ▶▶

画像素材レイヤーの活用



ぶひぃ

画像素材レイヤーはCLIP STUDIO PAINT独自のレイヤーです。
簡単にたくさんの表現が試せますので、ぜひ習得してください！

画像素材レイヤーとは？

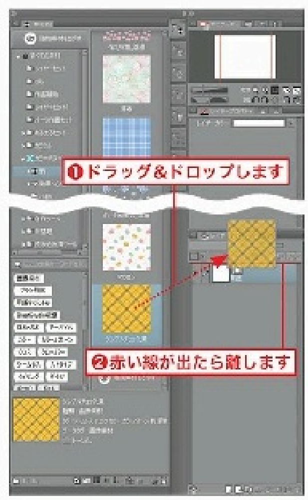
画像素材レイヤーとは、「レイヤー」パレットに**風景のようなアイコンがあるレイヤー**です。描画や色調補正などの通常の編集はできませんが、データが軽く、特有の機能があります。



描画を画像素材レイヤーに変換する

「レイヤー」メニュー→「レイヤーの変換」→「画像素材レイヤー」で変換します。

よく使う人はコマンドバーに登録しておきましょう（42ページ参照）。



「素材」パレットから呼び出す

「素材」パレットには画像素材レイヤーの素材も初期搭載されています。「レイヤー」パレットにドラッグし、赤い横線が出たところで離して使用します。

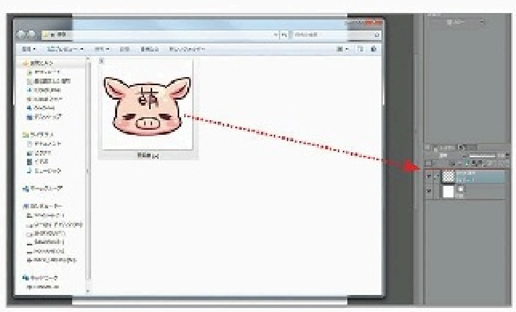
赤い枠の場合はレイヤーの入れ替え、フォルダーの場合は収納されます。トーンやテクスチャとして使う場合は、選択範囲をとってから「レイヤー」パレットにドラッグします。

ファイルを画像素材レイヤーとして開く

デスクトップなどから、**ファイルを「レイヤー」パレットにドラッグし、赤い線が出たところで離すと画像素材レイヤーとして開きます。**

挿入される位置には、ある程度法則があります。詳細は178ページを参照ください。

キャンバスにドラッグすると、ラスターレイヤーの新規ファイルとして開きます。





画像素材レイヤーの操作

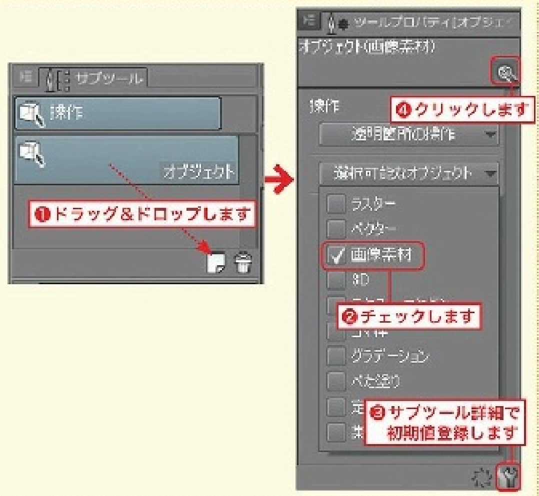
「画像素材レイヤー」は、オブジェクトツールで操作します。操作可能なとき、キャンバス上では緑と青の模様がついた四角い枠が表示されます。





POINT

画像素材レイヤー専用のオブジェクトツールを作っておくと便利です。オブジェクトツールを「サブツールのコピーを作成」にドラッグして複製し、名前を「オブジェクト（画像素材）」などわかりやすいものにします。
「ツールプロパティ」パレットで「選択可能なオブジェクト」項目の「画像素材」以外のチェックを外し、サブツール詳細で「全設定を初期値に登録」をクリックしたあと、サブツールロックをかけます。

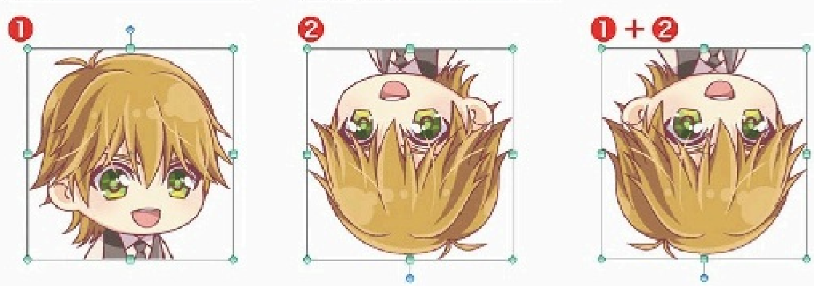


画像素材レイヤーを選択し、オブジェクトツールにしているとき、「ツールプロパティ」パレットで以下の操作が行えます。

反転・上下反転

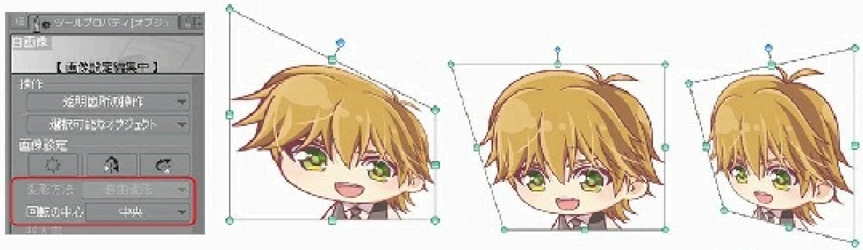






拡大・縮小・回転・自由変形

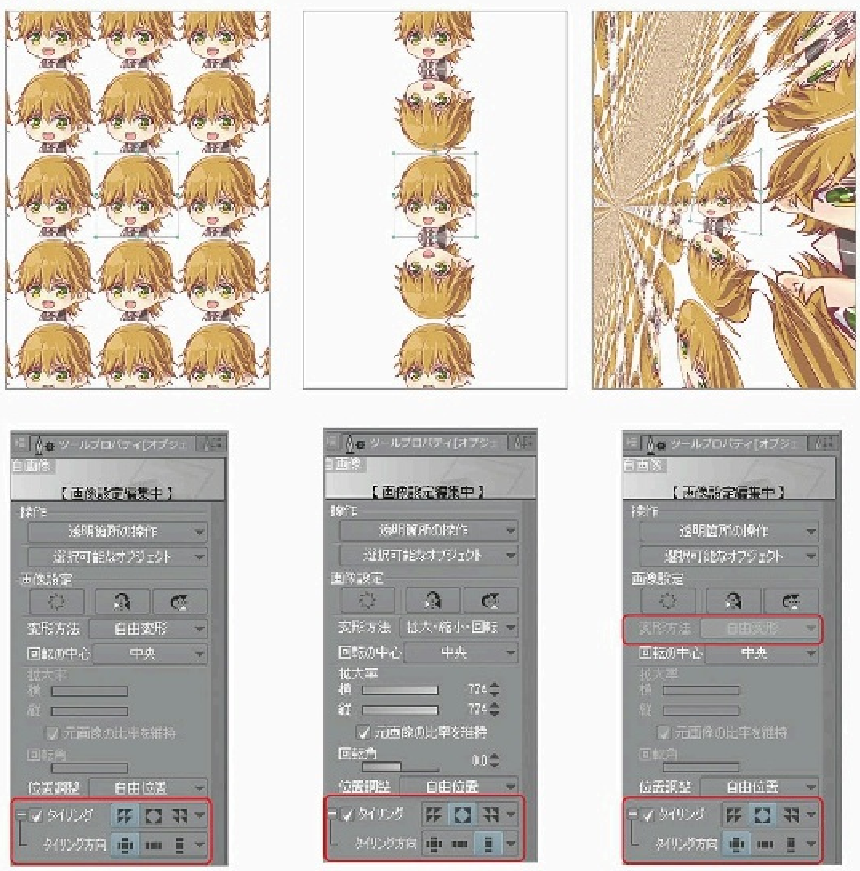
自由変形後に拡大・縮小・回転は選べないので注意しましょう。先に拡大・縮小・回転をしてから自由変形をします。Shift を押しながらの場合、枠の辺にそった変形ができます。



Shift を押しながらドラッグすると45°刻みで回転します。



タイリング

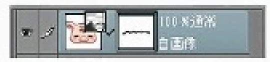


画像素材レイヤーの表示変更

一部分を隠す

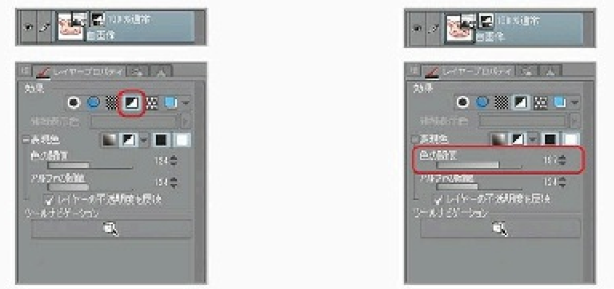
レイヤーマスク（69ページ参照）を使います。

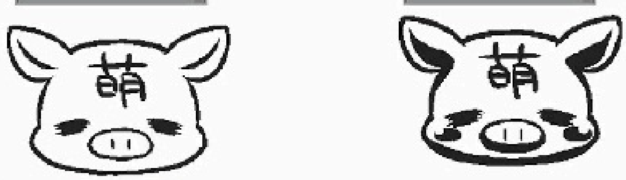




モノクロにする

画像素材レイヤーを選択し、「レイヤープロパティ」パレットで**「減色表示」をON**にし、**閾値を調整**します（55ページ参照）。

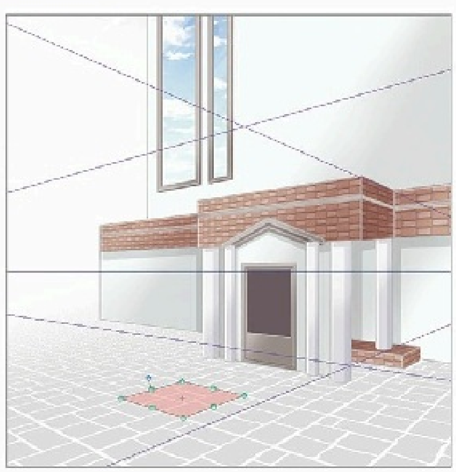




画像素材レイヤーの活用

画像素材レイヤーは、地面や壁の表現に使ったり、カラーイラストのテクスチャに使ったり、トーン化すればモノクロ漫画のトーンにも使えます。

自由変形でパースに合わせる際には、下描き用レイヤー（88ページ参照）に**アタリを入れておくとスムーズ**です。アタリの入れ方は211ページで解説しています。





時短度 ▶▶

Section 7-04

アナログ画材風のブラシを簡単に作る方法



中山たかひろ

鉛筆やオイルパステルなど、実際の画材で描いたような質感で描きたい場合、描画系ツールで「紙質」を使用すると比較的簡単にアナログ画材を再現できます

描画系ツールに「紙質」を適用しよう

描画系ツールを選択すると「サブツール詳細」パレットから「紙質」項目を選択できます。「用紙テクスチャ素材の選択」ダイアログから素材を選択すると、**画像の濃淡を描画に加える**ことができます。

「不透明水彩」サブツールに「紙質」を適用する

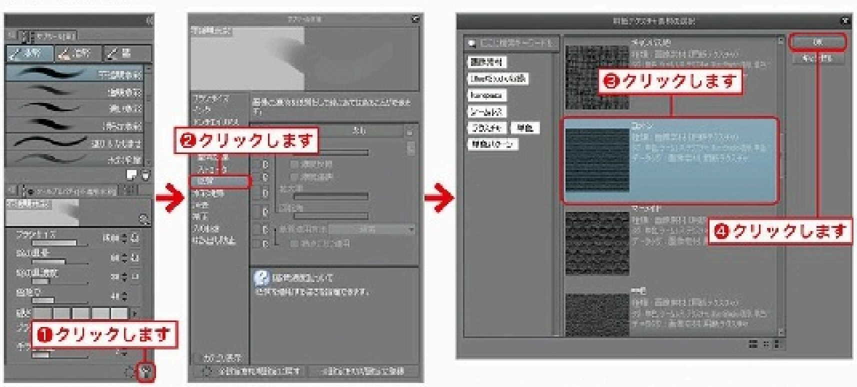


1 「不透明水彩」サブツールの設定

「不透明水彩」サブツールを選択します。
描画した際に紙質が適用されているか分かりやすくするために、ブラシサイズを大きめに変更します。ここでは、「ブラシサイズ」を15mmに変更しました。

2 「紙質」を選択する

「ツールプロパティ」パレットの右下、スパナマークをクリックし、「サブツール詳細」パレットを表示します。「サブツール詳細」パレットの「紙質」カテゴリから**紙質を選択**します。「用紙テクスチャ素材の選択」ダイアログが表示されますので、使用したい用紙を選択します。ここでは、「コットン」素材を選択しています。「OK」をクリックするとブラシに対して紙質があてはめられます。

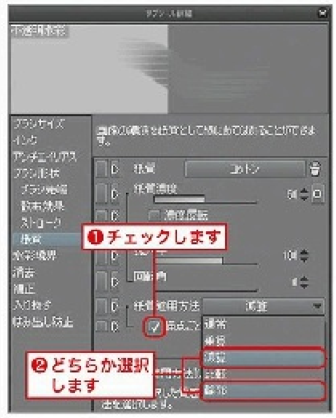


> **MEMO**
>
> **「紙質」として使える素材**
>
> 紙質として選択できるのは「素材パレットに登録された素材」で「用紙テクスチャとして使用」がオンになっている素材のみです（33ページ参照）。

思ったような描画にならないときは…

描画内容が思ったように変わらない場合、以下の2つのポイントを変更してみてください。

- 「描点ごとに適用」をオンにする
- 「紙質適用方法」を「減算」か「輪郭」に変更する



> **MEMO**
>
> **「描点ごとに適用」について**
>
> 「描点ごとに適用」はオフのままでも描画した線が変更される場合がありますが、オンにした方が描画した線が自然に見えることが多いです。

描画例

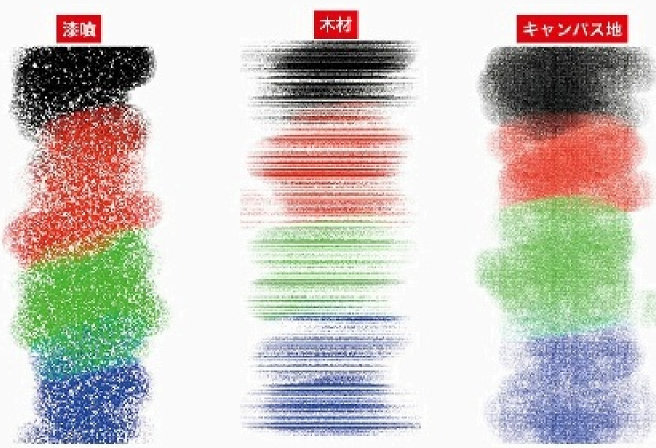
右図は、ポストカードサイズのキャンバスに対して、以下のように紙質を変更して描写しました。

- 「描点ごとに適用」：オン
- 「紙質適用方法」：「減算」

紙質を設定しただけですが、描画した線が大きく変わっているのが分かります。



下図は左から紙質を「漆喰」「木材」「キャンバス地」を使用して描画した作図例です。「紙質適用方法」は「輪郭」を選択しています。
選択する紙質によっても描画した線の内容が異なります。また同じ紙質でも「紙質濃度」や「拡大率」を変更することで、塗う質感を表現することができますので、色々な素材や設定を試して自分好みのブラシを作成してみてはいかがでしょうか。



時短度 ▶▶

Section 7-05 トーンの領域色の活用で貼り忘れを防ぐ



たちばな 並可

トーンの領域色を表示させて、トーンの貼り間違いや貼り忘れを防ぎます。固有の色に変更＋パレット色をトーンの領域色とそろえることで、さらに効率アップ！

トーンの領域を表示する

「表示」メニューの「トーン領域表示」を選択します。「**選択中のトーンの領域を表示**」もしくは、「**すべてのトーンの領域を表示**」を選択します。



❶「選択中のトーンの領域を表示」

選択中のレイヤーのトーン部分が水色で表示されます。選ぶレイヤーを変更すると表示箇所も変わります。





❷「すべてのトーンの領域を表示」

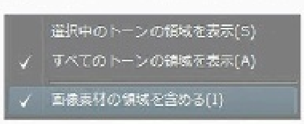
全てのレイヤーのトーン部分が水色で表示されます。





❸「画像素材の領域を含める」

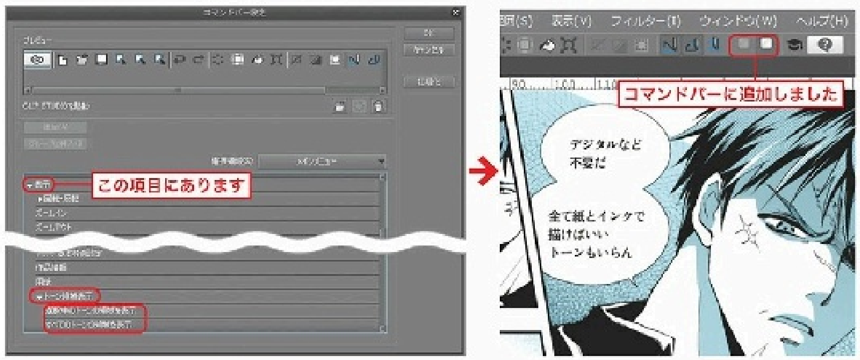
トーンの領域を表示したときに選択できるようになる項目です。チェックを入れると「画像素材」レイヤーの領域も水色で表示されます。







この表示コマンドを、**コマンドバーやショートカットに登録**しましょう。コマンドバーのカスタマイズについては42～43ページを参照してください。



貼ってある範囲に色がつく

領域表示は、トーンのドットや柄に色がつくのではなく、**貼っている範囲に色がつきます。** ドットや柄の大きさを変更しても範囲は変わりません。ドット自体の色は黒なので、表示を縮小（100%→25%など）して見た時にはグレーがかった色に見えます。

「領域表示色」と「レイヤーカラー」は別物です。領域色を表示する場所、色を変更する場所を間違えないようにしましょう。



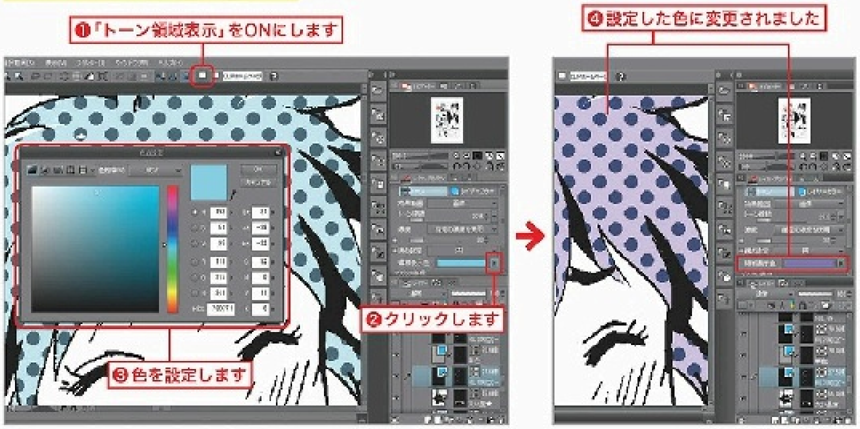




トーンの領域色を別の色にする

1 領域表示色を変更する

トーンの領域色を水色から別の色にしたい場合は、「トーンの領域表示」をONにしてから、「レイヤープロパティ」パレットの「領域表示色」のカラーバーまたは矢印をクリックして、好きな色に変更します。「領域表示色」の項目は、パレットの下の方にあり、しかも**「トーン領域表示」をONにしないと項目が現れない**ので見落としがちです。注意してください。



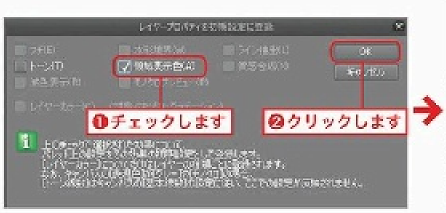
2 初期設定に登録する

変更した領域色を初期設定にしたい場合は、色を設定したレイヤーを選択して、「レイヤープロパティ」パレットのメニューボタンを選択→「初期設定に登録」をクリックします。58ページも参照してください。



3 トーンが設定した色になる

表示されたダイアログで、「領域表示色」にチェックを入れて「OK」をクリックします。
今後作成したトーンの領域色は、水色ではなく設定した色になります。既に作成済みのトーンレイヤーの色は自動で変更されません。





トーンごとに領域表示色を変える

トーンの種類が増えた時に、全てが同じ色ではどこに何を貼ったのかわかりにくくなるので、**トーンごとに領域色を変える**とよいです。
「60L8%は黄」、「60L20%は橙」など自分のトーン作業ルールを決めておくと、貼り間違いを防げますし、他人に手伝ってもらう時もミスが減ります。



パレットカラーを領域表示色とそろえる

領域表示色とパレットカラーも同じ色にすれば、直感的に作業しやすくなります。



MEMO

76、88、296ページのように、レイヤーセットにして登録しておけば、さらに効率アップします。

「レイヤー」パレットの「パレットカラーを変更」→「その他の色を使用」→「色の設定」にて「スポイト（画面上の色を取得）」（311ページ参照）を選択し、キャンバス上のトーン部分、または「レイヤープロパティ」パレットの「領域表示色」をクリックします。色をとる場所は個人のお好みでどうぞ。



Section 7-06

時短度

「マンガ用グラデーション」で正確な濃度のグラデ作成



ねぐら☆なお

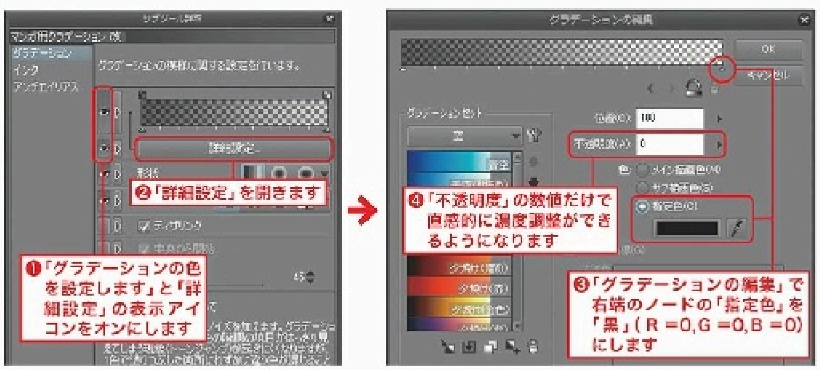
「マンガ用グラデーション」の設定をほんの少し変更したサブツール「マンガ用グラデーション改」で、希望の濃度のグラデーションを簡単に設定して効率UPを！

正確な濃度の設定ができるグラデーションの設定は？

「マンガ用グラデーション」は左側のノードは黒の不透明度100%で、右側のノードは不透明度0%なので、実質的に黒の輝度100%から0%のグラデーションとなっていますが、この右側のノードは色が「白」になっているため、希望する濃度の黒にするには少なくとも2ステップ必要になります。そこで「マンガ用グラデーション」を複製、設定を変更して、直観的に**不透明度の変更だけで、欲しい濃度のグラデーション設定ができるサブツール**を作ります。

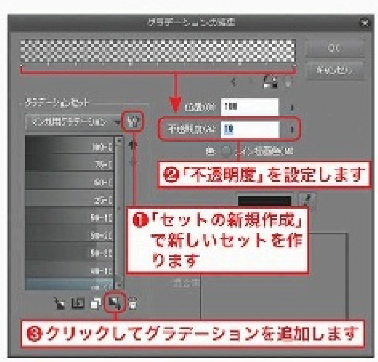
ノードの色をすべて「黒」にするだけでOK

サブツール「マンガ用グラデーション」を複製して（136ページ参照）名前を変更します（ここでは「マンガ用グラデーション改」としています）。「サブツールの詳細」を開いて下図のように項目を変更します。これだけでノードの「不透明度」がグラデーションの濃度として直観的に設定することができるようになりました。



さらに便利な使い方

よく使うグラデーションの濃度の組み合わせをグラデーションセットにしておくと、さらに使い勝手が増します。新しい空のセットを作り、ノードの不透明度を変更して、欲しい濃度のグラデーションを作成し、をクリックして追加します。



POINT

ここでは「マンガ用グラデーション設定」という名前にしています。名前は一目で濃度がわかるようにしておくといいでしょう。良く使う濃度のグラデーションが有る場合は、いっそ新しいサブツールとして登録してしまえば、もっと効率UPできそうです。

![時短度]

Section 7-07 レイヤー不透明度でトーン化を管理する


ぶひぃ

べた塗りレイヤー＋マスクではなく、レイヤーの描画を直接トーン化している場合、濃度はオートアクションで管理するのがおすすめです

代表的なトーン化の処理

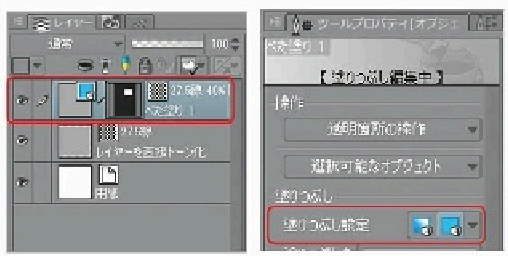
CLIP STUDIO PAINTのトーンはすべてトーン化で表現されます（55ページ参照）。トーン化は「レイヤープロパティ」パレットで設定を変更します。

網点の位置をずらしたいときは、「レイヤープロパティ」パレットで「網点」項目頭の⊞をクリックしてX軸とY軸の数値を変更するか、「トーン柄移動」を使いましょう。「レイヤープロパティ」パレットの「濃度」項目、「画像の色を使用」「画像の輝度を使用」で、透けない／透けるを変更できます（59ページ参照）。

トーンの作成方法はいくつかありますが、アミ・線・ノイズ（砂）などの基本トーンの場合、「**トーン化したべた塗りレイヤー＋レイヤーマスク**」と、「**レイヤーの描画を直接トーン化**」に分類できます（レイヤーマスクは69ページ参照）。

トーンの表現①　べた塗りレイヤー＋マスク

このトーン処理は、レイヤー選択時にオブジェクトツールにすると、「ツールプロパティ」パレットでべた塗りとグラデを切り替えられますが、マスクのぶんデータは重くなります。「素材」パレットに初期搭載されている「単色パターン」→「基本」内のトーン素材は、すべてこの処理です。

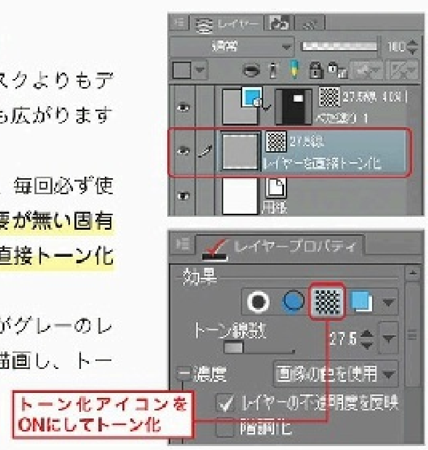


トーンの表現②　レイヤーを直接トーン化

このトーン処理は、べた塗りレイヤー＋マスクよりもデータが軽くなり、レイヤーマスクの利用範囲も広がります（作例は168ページ参照）。

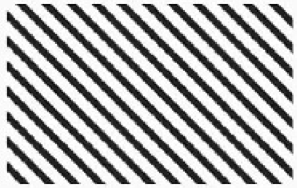
デコレーションブラシをトーンにする場合や、毎回必ず使うことが決まっていて**グラデに切り替える必要が無い固有色や影、狭い場所のグラデ**は、**描画レイヤーを直接トーン化する**のがおすすめです。

グラデはレイヤー表現色（56ページ参照）がグレーのレイヤーに選択範囲をとってからエアブラシで描画し、トーン化します。



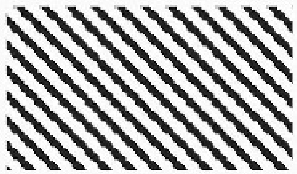
トーン化の設定が線の場合は①がおすすめ

トーン化の設定が線の場合のみ、レイヤーを直接トーン化するとブツブツした表示になり、あまり美しくありません。**線だけはべた塗りレイヤー+マスクの処理がおすすめ**です。





改善予定の項目になっているので、今後のアップデートに期待です。





「トーンの表現②　レイヤーを直接トーン化」を活用する方法

基本トーン用レイヤーは、レイヤー表現色（56ページ参照）**を「モノクロ・黒だけ」**にし、透明色以外の何色で塗っても必ず黒100％の濃さで描画されるよう設定しておきます。

また、**デコレーションブラシ用レイヤーは、レイヤー表現色を「グレー・黒・白」に設定**しておき、濃淡のある描画を可能にしておきます（238ページ参照）。

ホワイトトーンにする時は、レイヤー表現色はそのまま、レイヤーカラーを白に設定すると簡単です（314ページ参照）。

トーン化の濃度は、レイヤー不透明度で管理するのがおすすめです。

レイヤー不透明度５％、10％…など、よく使う濃度をオートアクションに登録しておきます（82ページ参照）。「オートアクション」パレットで再生ボタンをクリックするだけで、簡単に濃度変更ができます。

たとえば描画の濃さが黒100％のとき、レイヤー不透明度を10％にし、トーン化して線数を60.0にすると、アナログトーンで言う61番になります。不透明度5％なら60番です。

オートアクションはコマンドバーに登録（42ページ参照）してもいいでしょう。



MEMO　「レイヤーの不透明度を反映」にチェックがあるのを確認しましょう。



使用頻度の高いトーン化設定はすぐ使えるようにしよう

必ず使うとわかっているトーン化設定は、**レイヤーテンプレート**にあらかじめセットしたり（76ページ参照）、**オートアクションで呼び出したり**（82ページ参照）、**「素材」パレットに登録**（88ページ参照）しておきましょう。

時短度

Section 7-08

フォルダーのトーン化を使ったモノクロ原稿のガラス表現



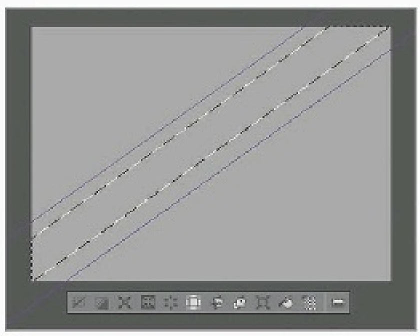
ぶひぃ

CLIP STUDIO PAINTのトーン化は白の描画やフォルダーに使えるため、こんな表現も簡単にできます。アイディア次第で、窓以外にも応用できます

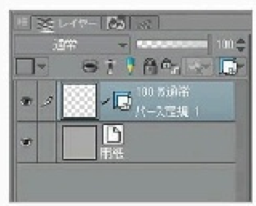
窓ガラス用素材の作成

1 パース定規を利用し選択範囲を作成

最初に、窓ガラスの光を表現したレイヤーを作成します。レイヤー表現色（56ページ参照）がグレーかカラーのラスターレイヤーに、パース定規の無限遠（202ページ参照）で平行の定規を作成します。「特殊定規にスナップ」をONにし、スナップさせた長方形選択（63ページ参照）で選択範囲を作ります。

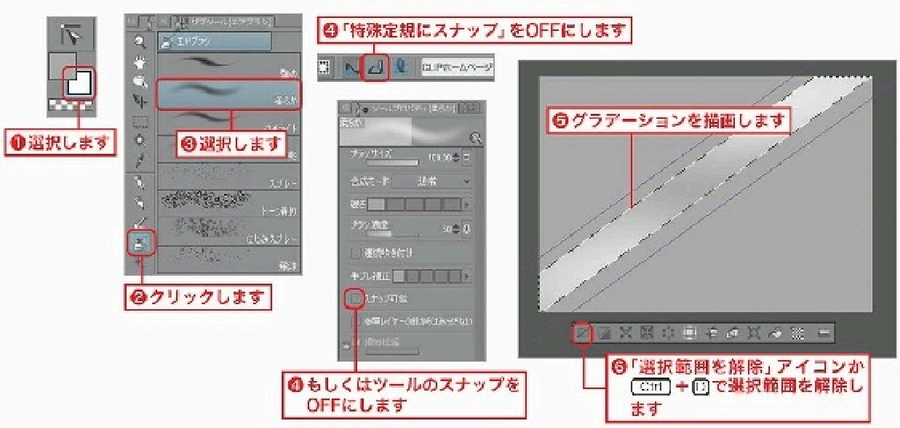


※見やすいよう画像は用紙レイヤーをグレーにしています。

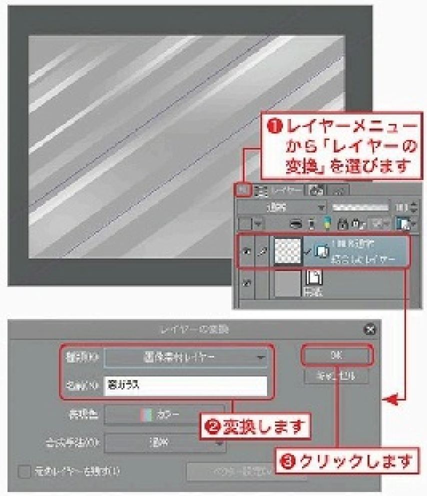


2 エアブラシでガラスの反射を描画

エアブラシツールの白で窓ガラスのようなグラデーションを作り、Ctrl＋Dで選択範囲を解除します。
このとき、コマンドバーの特殊定規にスナップや、ツールのスナップ可能の設定（52ページ参照）を解除し、エアブラシがパース定規にスナップしないようにします。



3 数を増やす



レイヤーを増やし、不透明度を変えるなどしながら1と2を繰り返し、いい感じの光の表現になったら、Ctrl＋E（下のレイヤーと結合）などでレイヤーを1枚にします。
ホワイトトーンは予想よりうすく見えがちなので、濃いめのグラデにするといいでしょう。

最後に**「レイヤー」メニューの「レイヤーの変換」→「画像素材レイヤー」で、画像素材レイヤー（278ページ参照）に変換**し、「窓ガラス」などわかりやすい名前に変えます。パース定規は、定規アイコンを「レイヤー」パレットのゴミ箱にドラッグして削除します。

4 レイヤーを収納する



新規フォルダーを作成し、「窓セット」などに名前を変え、3のレイヤーを収納します。
次に、「素材」パレット→「カラーパターン」→「背景」→「自然」に入っている空の画像素材レイヤーや、自分で撮った空の写真、商用利用可の夜景写真など、頻繁に使える窓の外にありそうな画像を3のレイヤーの下に収納し、「素材」パレットのサムネイルで使うレイヤー以外を非表示にし、フォルダーを閉じます。

5 完成

「素材」パレットにフォルダーをドラッグして登録します（88ページ参照）。
モノクロ原稿で使う場合、素材パレットからレイヤーパレットにドラッグで配置したあと、必要なレイヤーを表示・大きさを調整し（279ページ参照）、**フォルダーをトーン化**して完了です。モアレなく濃淡のあるトーン表現ができました。

フォルダー内に下が透けない描画がある場合

トーン化時、「レイヤープロパティ」パレットの設定で、**「画像の輝度を使用」を選択すると下が透け、「画像の色を使用」を選択すると下が透けない**ようにできます。フォルダーやレイヤーの合成モードを「乗算」にしても下は透けますが、ホワイトトーンの場合は合成モードは通常のまま、設定を「**輝度**」にします。



時短度 ▶▶

Section 7-09 表現色の設定に問題があるレイヤーを素早く探して修正する



ねぐら☆なお

表現色の設定に問題があるレイヤーがあると、書き出し時に予期せぬ結果になることも。レイヤー検索で表現色の問題をチェックする習慣をつけておけば、切迫した状態での致命的トラブルを回避できます

「レイヤー検索」を使えば、問題のレイヤーを一発選択！

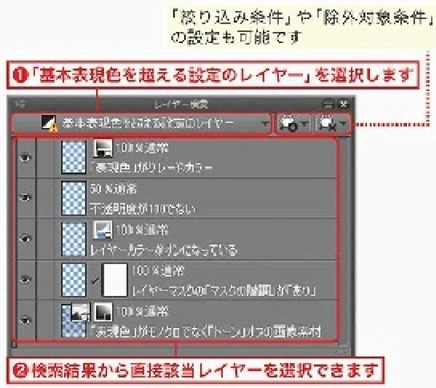
基本表現色がモノクロの原稿の書き出し前には、以下の点をチェックする必要があります。

①	レイヤーの表現色設定が「グレー」や「カラー」になっていませんか？　そのままだと、中間色は意図しない方法で二値化されてしまいます。
②	レイヤーの表現色が「モノクロ」でも、不透明が100%でないレイヤーや、レイヤーカラーがオンのレイヤーはありませんか？　「グレー」や「カラー」とみなされてしまいます。
③	「レイヤーマスク」の「マスクの表現」の「階調」が「あり」になっていませんか？　レイヤーがモノクロでも、中間色を持っている扱いになります。
④	表現色がモノクロではない「画像素材」を使っているとき、「トーン」はオンになっていますか？　または「減色表示」を「モノクロ」にしていますか？

これらのミスには、そのレイヤーが**「基本表現色を超える設定」になっているという共通点**があります。「レイヤー」パレット上では見つけづらいミスですが「**レイヤー検索**」機能を使えば一発で見つけられます。

問題のあるレイヤーをリストアップ

「レイヤー検索」パレットで、**「基本表現色を超える設定のレイヤー」だけをオン**にした状態にするだけで、問題のあるレイヤーがリストアップされます。

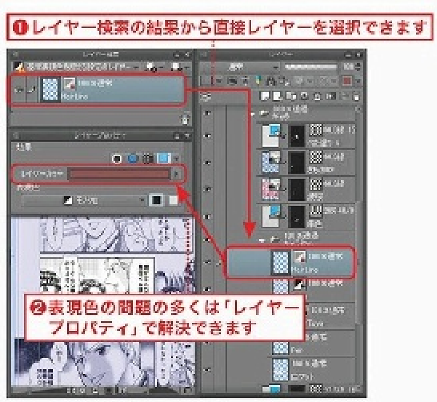


問題のレイヤー設定を見直す

問題のあるレイヤーを選択すれば、「レイヤー」パレットでそのレイヤーが選択された状態になります。

「表現色」の問題はほぼ「レイヤープロパティ」の設定の見直しで解決できるので、選択されたレイヤーのレイヤープロパティをチェックして修正しましょう。

また、レイヤー検索パレット上に「削除」アイコンがあるので、検索結果のレイヤーが不要な場合は、さくっと削除することも可能です。



時短度

Section 7-10

レイヤー合成モードをショートカットキーで変更



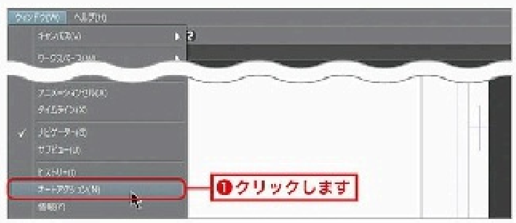
よく使う合成モードは、いちいち選ぶことなくショートカットキーで変更するようにすれば、時短になります

合成モードをショートカットキーに割り当てる

よく使う合成モードは、オートアクション化すると便利です。さらにショートカットキーを割り当てます。

1 「オートアクション」を選択

「ウインドウ」メニュー→「オートアクション」を開きます。



2 セットを新規作成する

「オートアクション」パレットの左上の■をクリックし、「セットの新規作成」を選択します。「セットの新規作成」ウインドウで名前をつけます。



MEMO
既存セット追加の場合は、この操作は不要です

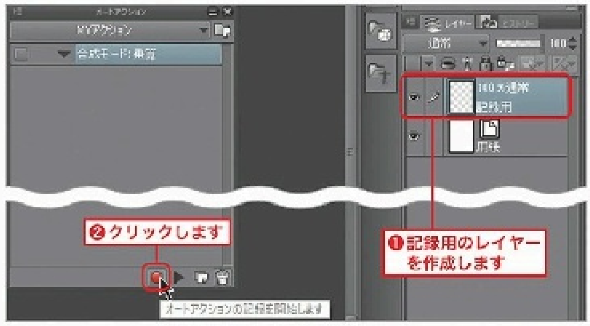
3 オートアクションの追加

「オートアクション」パレットの左上の■をクリックし、「オートアクションの追加」を選択し、オートアクションの名前をつけます(手順2で新規でセットを作成した場合、最初から1つ作成されています)。



4 記録開始する

オートアクション記録用にレイヤーを1つ作成します。
「オートアクション」パレットの右下の●をクリックし、記録開始をクリックします。



5 合成モードを選択

「レイヤー」パレットで、記録したい合成モードを選びます。ここでは「乗算」を選択しました。



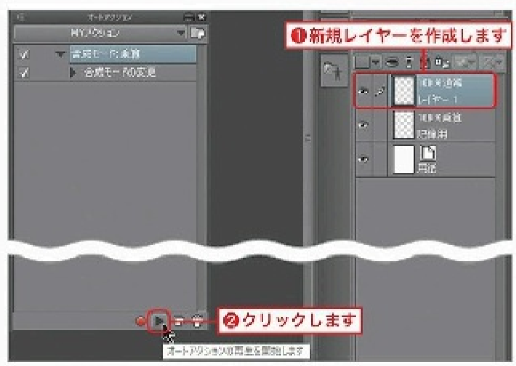
6 記録を停止する

「オートアクション」パレットの記録停止ボタン■をクリックします。



7 確認する

新規レイヤーを作成し、「オートアクション」パレットの▶をクリックしてオートアクションを再生します。合成モードが正しく変更されれば成功です。



8 ショートカットを割り当てる

あとは「ファイル」メニュー（macOSでは「CLIP STUDIO PAINT」メニュー）→「ショートカット設定」から、作成したオートアクションにお好みのショートカットキーを割り当てて完成です。他にもよく使う合成モードがあれば、同じようにオートアクション化しましょう。



時短度 ▶▶

Section 7-11 レイヤーカラー塗りを使って固有色固定のカラーを簡単に



たちばな 黄町

> グレーレイヤーの「レイヤーカラー」に固有色を設定して、レイヤーをフォルダーにまとめて素材登録しておけば、色を選ぶ手間なく、メインカラーと透明を切り替えながら塗ることができます

Step1　グレーレイヤーにレイヤーカラーを設定する

1 グレーレイヤーの作成

グレーレイヤー（表現色の描画色：黒のみ）を作成して、「レイヤープロパティ」パレットの「効果：レイヤーカラー」を選択します。これをキャラなどの固有色に変更します。



MEMO

レイヤープロパティについては53～59ページを参照してください。

2 不透明度を確認する

これでメインカラーに**何色を選んでいても固有色に**なります。気にするのはブラシなどのツールの「不透明度」のみです。



3 透明色で消したりぼかしたりできる

消したい時やぼかしたい時は「透明色」で塗ります（消しゴムでもOK）。

このレイヤーは**不透明度のみを反映する**ので、濃淡をつけたり、質感のあるブラシやぼかしツールも使えます。

ショートカット[C]でメインカラーと透明色を切り替えるとさらに効率アップします。

薄めの固有色は見えづらいので、**レイヤーカラーを一時的にOFFにして黒の状態で作業**すると塗り残しや間違いを防げます。



MEMO

グレーレイヤーの「表現色」を黒白両方にしない理由

グレーレイヤーが「表現色：黒白」だと、メインカラーに「完全な黒」を選んでいない限り「不透明度」100%で明度があいまいなグレー」で塗ることができてしまい、気づかぬうちに固有色より微妙に明るい色を塗っていた…ということになりかねません。毎回メインカラーを黒に戻すのも手間なので、表現色は「黒のみ」にします。

Step2　固有色レイヤーセットを作る

ここではキャラクター塗りを例にして、解説します。

1 レイヤーを作成する

まず、髪・肌・目・服などの各パーツ、色ごとにレイヤーを作成して、フォルダーにまとめます。
使う時に何のレイヤーかわからなったら困るので、レイヤーの名前はつけましょう。



2 レイヤーカラーを変更する

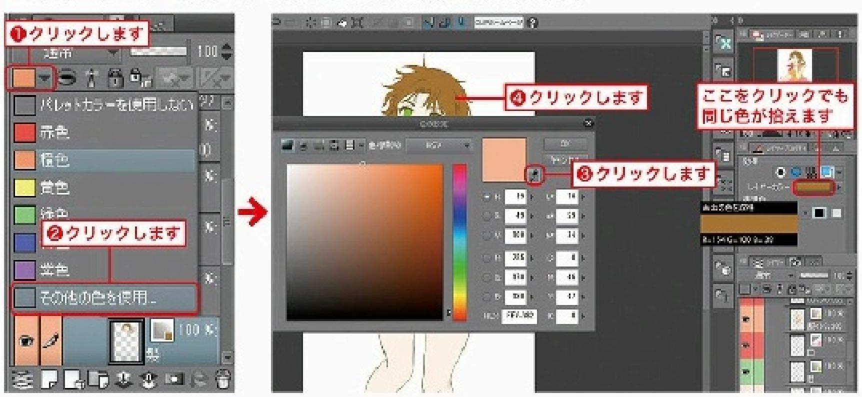
レイヤーカラーを基本の固有色に変更していきます。**素材登録をするだけなので確認用に一部を塗っておくだけで構いません。**カラー原稿をこの方法で仕上げて、後から素材登録してもOKです。

MEMO

Ctrl＋Bで「レイヤーカラー」を変更できます。この方法ならレイヤーを複数選択して一気に変更できます。

3 パレットカラーを設定する

パレットカラーは固有色と同じにしておくとわかりやすくなります（287ページ参照）。キャンバス上か「レイヤープロパティ」から画面の色を取得しましょう。



4 影や質感のレイヤーを設定をする

次に、影や質感を塗るレイヤーを、基本のレイヤーの上におき、「下のレイヤーでクリッピング」していきます。
これらのレイヤーも同じようにレイヤーカラーを変更します。好きな質感のブラシで塗り、メインカラーと透明を切り替えながら仕上げていきましょう。レイヤー合成モードや不透明度の設定もそのまま登録しますので、設定しておくと便利です。



Step3 素材登録をする

全て塗り終わったら、(レイヤーを全色そろえたら) 素材登録をします。なお、カラー完成原稿途中でこの作業をする場合は、念のため元データは別で保存しておいてください。

1 すべてを選択する

登録するために塗っている部分を全て消します。

「レイヤー」パレットの**レイヤーフォルダーを選択**した状態で、「選択範囲」メニューの「すべてを選択」を選択します。



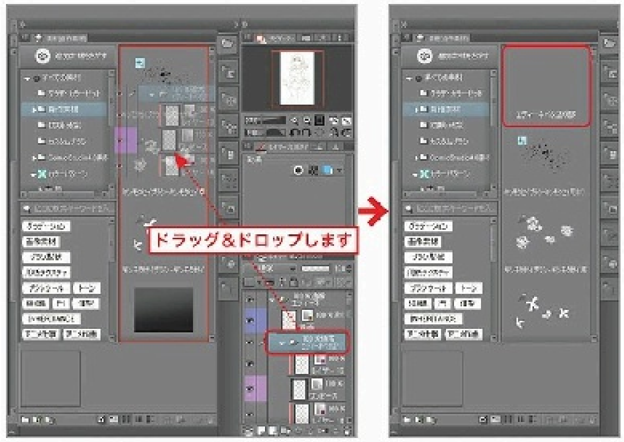
2 描画部分を消去する

キャンバス全体が選択範囲で囲まれたら、「編集」メニューの「消去」を選択します。これで全て塗っている所が消えます。**レイヤーを削除するのではなく、描画部分を消すだけなので空のレイヤーが残る**というわけです。手順1～2のショートカットは「Ctrl + A」→「Del」です。



3 素材登録する

このレイヤーフォルダーを「素材」パレットの任意のフォルダータグにドラッグ＆ドロップします（「自作素材」といったフォルダーをあらかじめ作っておくとよいでしょう）。



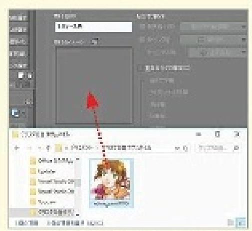
4 サムネイルをつける

素材を使う時に、何の素材か分からなくならないように、素材にサムネイルをつけます。サムネイルの登録方法は、34ページを参照してください。



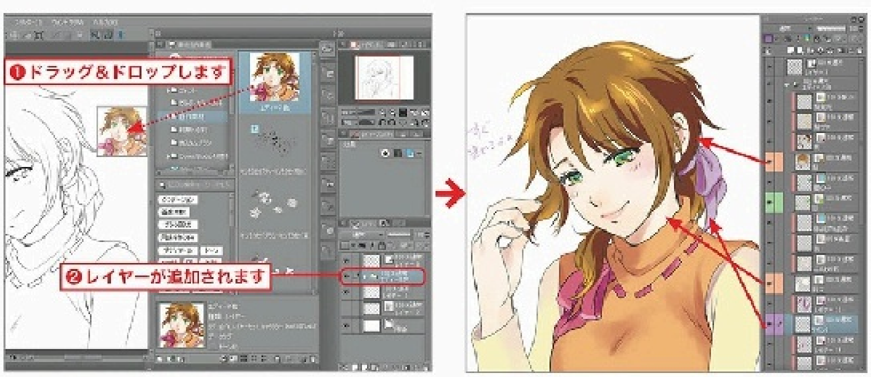
MEMO

サムネイルは自分であらかじめjpgやpngファイルで作成しておきましょう。画面のスクリーンショットを撮って使うと楽です。



Step4　必要な時に使う

あとは、この固有色を使って色を塗りたい時に、**「素材」パレットから画面にドラッグ＆ドロップして、レイヤーを選んで塗っていくだけ**です。色選び時間がなくなり、色を変えたい場合もレイヤーカラーを変更できます。カラーレイヤーもクリッピングできるので使い分けるとよいでしょう。よく描くキャラクターや背景など個別で登録しておくと便利です。



時短度

Section 7-12 黒のべた塗りレイヤーと合成モード「色相」でコントラスト確認

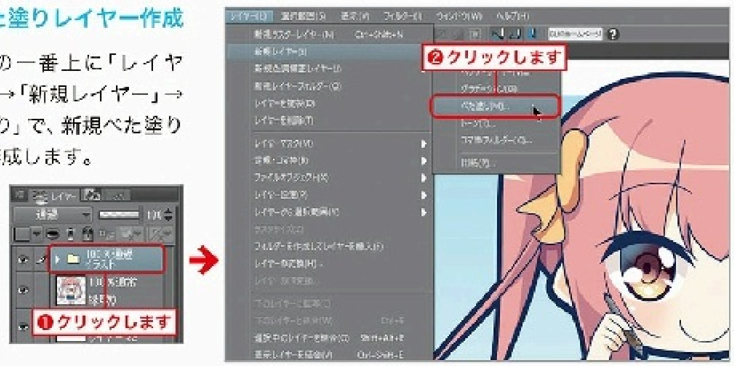


イラストの彩度を落としてグレー化するのはあまりよくありません。べた塗りレイヤーと色相モードを使うことで、適切な表示が行えます

レイヤーを統合せずにグレースケールの確認ができる

1 新規べた塗りレイヤー作成

全レイヤーの一番上に「レイヤー」メニュー→「新規レイヤー」→「新規べた塗り」で、新規べた塗りレイヤーを作成します。



2 黒を選択する

色の設定をR：0、B：0、G：0の完全な黒を選びます。



3 合成モードを「色相」に

作成したべた塗りレイヤーの合成モードを「色相」に変更します。



4 グレー表示で確認する

べた塗りレイヤーの下に描画された物がグレー表示になります。レイヤーを統合すること無くグレースケールの確認が行えます。



カラー状態



彩度を下げる処理をしたもの



べた塗りレイヤーと色相モードを使用したもの



彩度を下げる処理をしてしまうと、絵の雰囲気が変わってしまうので、使わないようにしましょう。またよく使う場合は、素材登録しておくとよいかもしれません。76ページ「レイヤーテンプレートを作っておこう」、88ページ「レイヤーやフォルダーを素材パレットに登録する」を参照してください。

素材登録の際、この確認用のべた塗りレイヤーは下描き設定にするとよいでしょう。出力の際、書き出し設定で除外できます。

時短度

Section 7-13 アナログ風仕上げを簡単に行う



中山たかひろ

レイヤーの「合成モード」や「質感合成」を利用すると画像に対してアナログ画材で描いたような質感を加え、簡単にイラストの情報量を増やすことができます

レイヤーの合成モードを利用して、イラストの情報量を増やす

レイヤーの「合成モード」は対象のレイヤーとその下のレイヤーに様々な効果を与えて、レイヤーの表示内容を変更できる機能です。カラーイラストなどにテクスチャ画像などの模様を追加し、イラストの情報量を増やすことができます。

1 カラーイラストの上にカラーパターンやテクスチャ画像などを貼り付ける

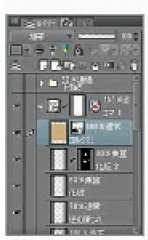
カラーイラストなどの画像を用意し、カラーイラストの上にカラーパターンやテクスチャ画像などを貼り付けます。ここではCLIP STUDIO PAINTの「コルク02」素材を使用しました。



2 合成モードを変更する

「レイヤー」パレットの合成モードを変更します。選択する「合成モード」によって、様々な効果を加えることができます。







合成モード：乗算
不透明度：30%



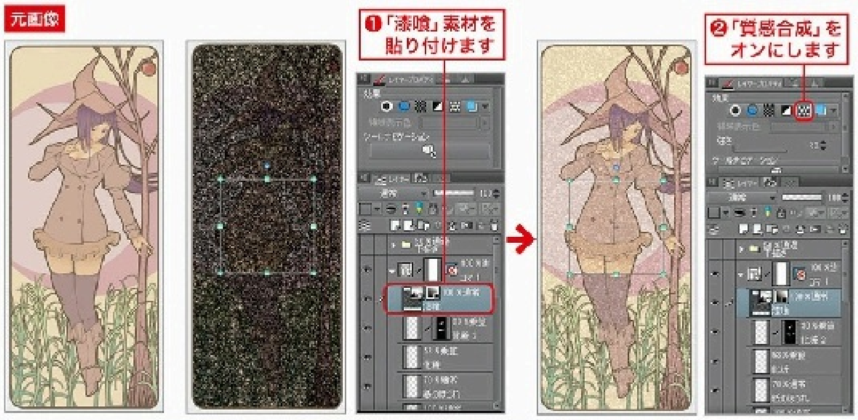
合成モード：
スクリーン
不透明度：40%
拡大率：70%



合成モード：
オーバーレイ
不透明度：50%
拡大率：40%

質感合成の使い方

カラーイラストなどの画像の上に「画像素材レイヤー」を重ねたあと、「レイヤープロパティ」パレットの「質感合成」をオンにします。画像素材レイヤーの濃淡に合わせて、凹凸が加わったような質感を加えることができます。下図ではCLIP STUDIO PAINTの「漆喰」素材を使用しています。



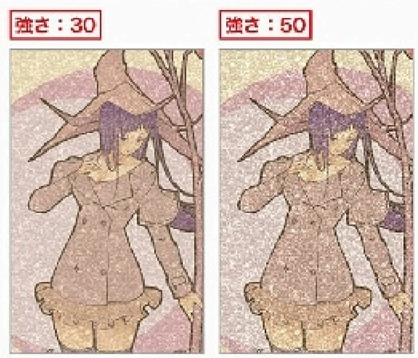
> **MEMO**
>
> **「質感合成」が使える画像**
>
> 「質感合成」機能は「ベクター画像素材レイヤー」を除いた「画像素材レイヤー」で使用できます。

「質感合成」の割合を編集する

「レイヤープロパティ」パレットの「**強さ**」を変更すると「質感合成」の割合を編集できます。

割合を増やせば増やすほど質感合成をオンにしたテクスチャの画像が強く表示されます。

強すぎると元画像の色味やペンタッチが失われるので、質感合成を使用する場合は**弱めにかける**のをおすすめします。



「合成モード」と「質感合成」を併用する



「合成モード」と「質感合成」を併用することも可能です。

右図では「合成モード」**ソフトライト**に変更しました。さらに「**質感合成」をオン**にし、「強さ」を25、「拡大率」を55%に変更しています。使い方次第で短時間で画像の情報量を増やすことができます。色々な素材やテクスチャを試してみるとよいでしょう。

Section 7-14

時短度 ≫

グラデーションマップで加工する



ぶひぃ

デジタルならではの加工方法にはグラデーションマップもあります。加工が手軽にできて楽しいので、ぜひ試してみてください。グラデーションマップをよく使う方はコマンドバーに登録しておきましょう（42ページ参照）

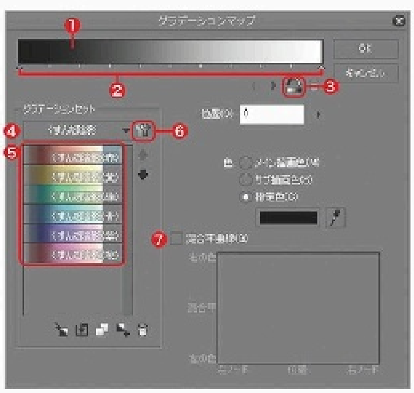
グラデーションマップを使おう

グラデーションマップを使用すると、画像の明暗を設定したグラデーションの色に置き換えることができます。

グラデーションマップをかけたい部分の選択範囲をとり（選択範囲が無い場合はキャンバス全体にグラデーションが適用されます）、**「編集」メニュー→「色調補正」→「グラデーションマップ」**、もしくは、**「レイヤー」メニュー→「新規色調補正レイヤー」→「グラデーションマップ」**でグラデをかけます。ここではあとから調整しやすい後者の方法で解説します。

グラデーションマップレイヤーの使用方法

完成原稿の一番上に新規グラデーションマップレイヤーを作成すると、以下のウィンドウが現れます。ここで様々な設定ができ、設定はリアルタイムでキャンバスに反映され、「OK」をクリックすると決定です。設定の方法は288ページも参照してください。



グラデーション設定

❶**カラーバー**
左の色がが黒（明度の低い色）、右の色が白（明度の高い色）に反映されます。

❷**ノード**
カラーバーの下にある▲です。グラデーションの細かい設定が行えます。空欄をクリックするとノード追加、ノードを上下にドラッグすると削除されます。

❸グラデーションを反転します。

グラデーションセット

❹**グラデーションセット：**
グラデーションの種類を切り替えます。

❺**グラデーションリスト：**
ダブルクリックでカラーバーに適用されます。

❻**メニュー表示：**
グラデーションの追加・読み込み・素材登録などが行えます。

混合率曲線

❼選択中のノード（青）と、その右隣のノードの間の、色の変化を調整します。

POINT

グラデーションは自分で作成する以外に、素材を探す（ASSETS）で追加もできます。❻のスパナアイコンから、「セット素材を読み込み」を選んで、ダウンロードした素材を読み込んで使います。

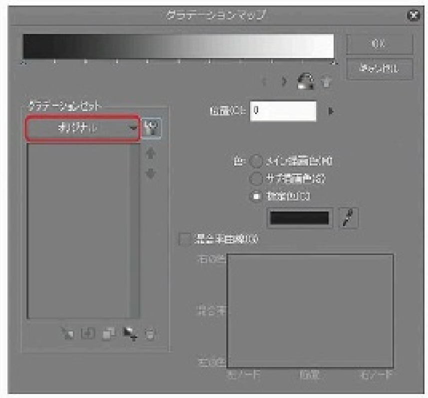
オリジナルグラデーションの作り方

ここでは例として、「カラーセット」パレットに初期搭載されている「LightTone」から、上段の11色（赤～黄緑）を使ったグラデーションを作ります。



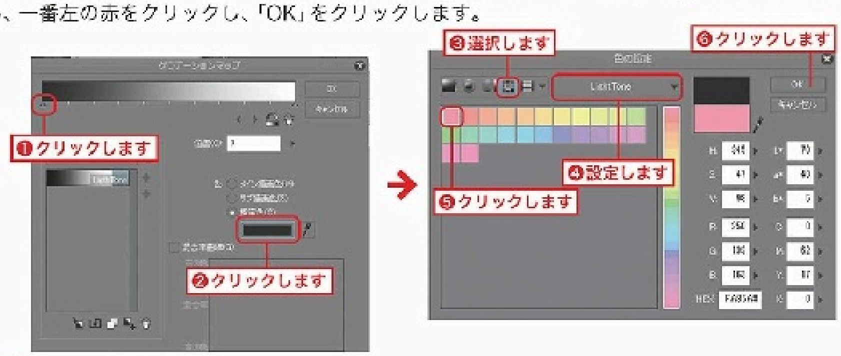
1 「セットの新規作成」を行う

前ページ❻のスパナアイコンをクリックし、「セットの新規作成」を選びます。「オリジナル」などわかりやすい名前をつけ「OK」をクリックすると、図のような表示になります。この時、カラーバーは何色のグラデーションでも大丈夫です。



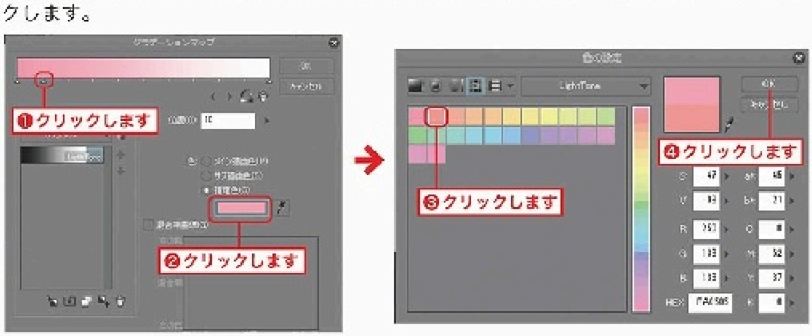
2 色の指定を行う

カラーバーの一番左にあるノード（三角）をクリックし青くなったら、「指定色」の枠をクリックします。「色の指定」というウィンドウが開くので、「カラーセット」■の「LightTone」を選択し、一番左の赤をクリックし、「OK」をクリックします。



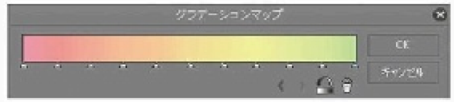
3 ノードを増やす

カラーバーの左から2番目の仕切りをクリックし、ノードを増やします。増やしたノードが青くなっている状態で、同じく「指定色」の枠をクリックし、左から2番目の赤を選び、「OK」をクリックします。



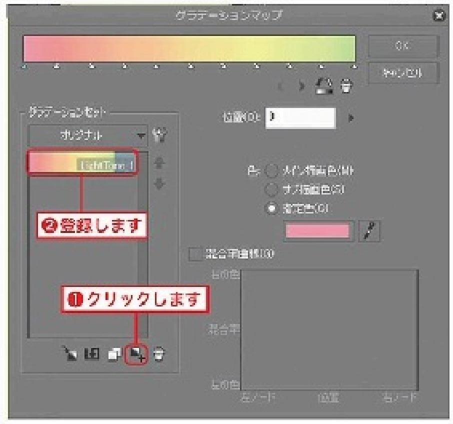
4 カラーバーを完成させる

これを繰り返し、カラーバーを図のような状態にします。



5 グラデーションを追加する

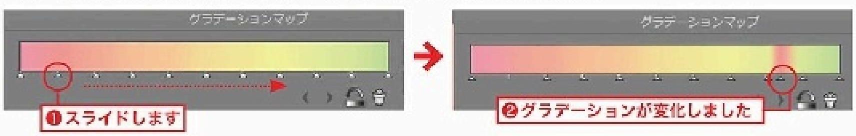
「グラデーションの追加」アイコンをクリックし、作ったグラデーションを登録します。
名前はわかりやすいよう「LightTone_1」にしました。
これで、いつでもこのグラデーションが使えるようになりました。



グラデーションのカスタム（応用）

カスタム① ノードを使ったカスタム

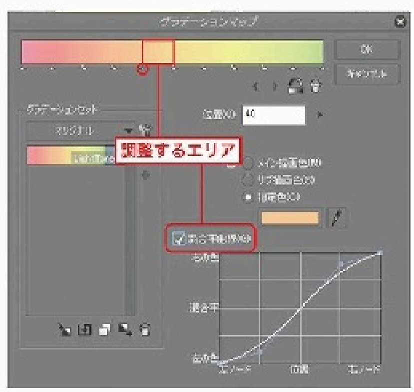
ノードを移動させると、グラデーションのアレンジができます。



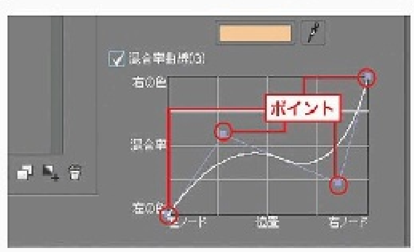
カスタム② 「混合率曲線」を使ったカスタム

前ページで作成した「LightTone_1」の混合率曲線を変更してみます。混合率曲線は、青くなっているノードとその右隣のノードの間の色の変化を調整します。

たとえば左から５番目のノードが青くなっているとき、混合率曲線で調節するのは右図のエリアになります。

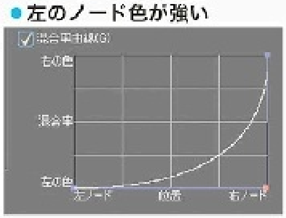


グラフの形を調節する青い点をポイントといいます。ポイントはクリックで追加でき、グラフの外にドラッグすると削除できます。最大16個まで増やせます。

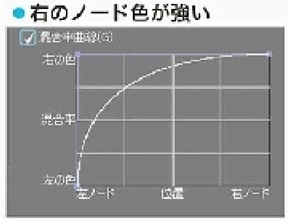


グラフは様々な形が作れます。いろいろ試してみましょう。

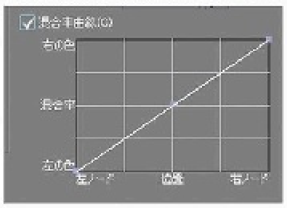
●左のノード色が強い



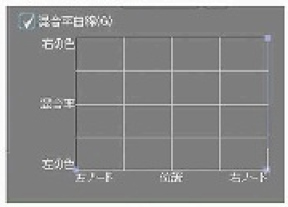
●右のノード色が強い



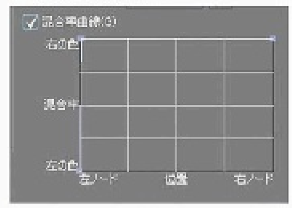
●左右が同じ割合で混ざっている



●左の色しかない



●右の色しかない



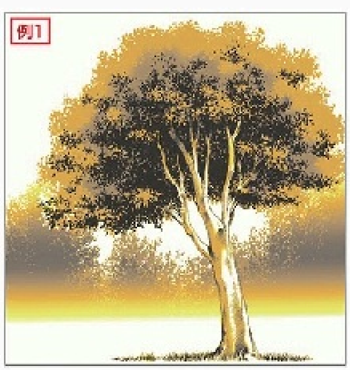
グラデーションマップの活用法

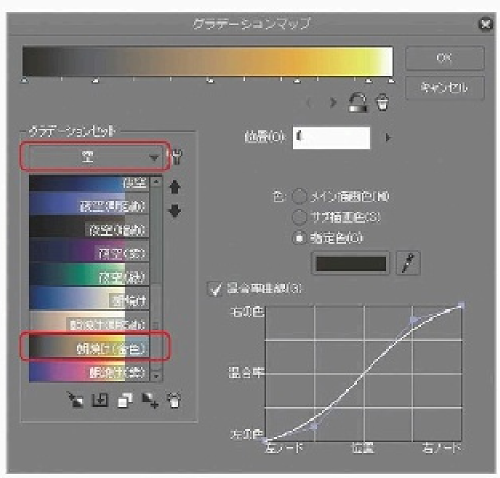
グリザイユ技法

グレーで明暗を描いておき、固有色をグラデーションマップでつけます。

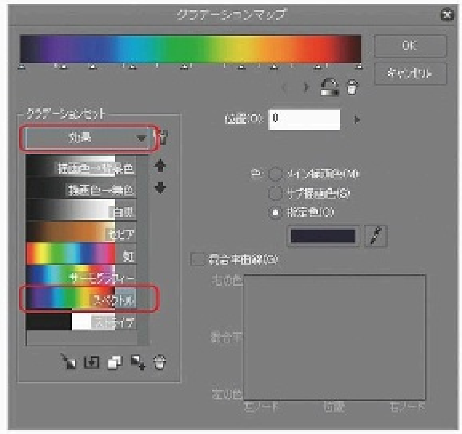


※使用素材：近くの木（ComicStudio収録）











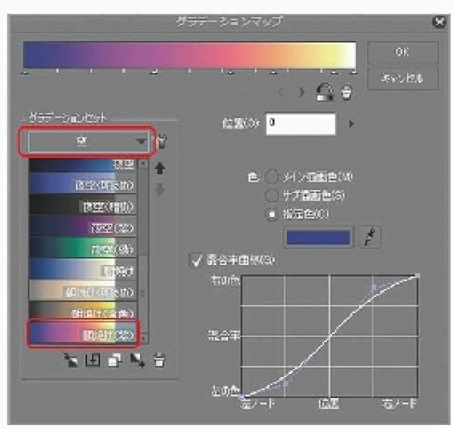
モノクロ漫画原稿の加工

Webに載せるカラー画像などを手軽に用意できます。









カラーの仕上げ加工

ひとつのデータから、様々なバリエーションを楽しめます。



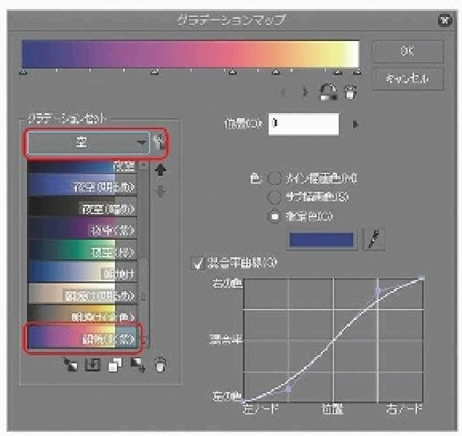
MEMO

マンガ用グラデーション（288ページ参照）など白黒のグラデをかけてトーン化（55ページ参照）すると、カラーをモノクロ原稿で使うときの調整が簡単に行えます。
グラデの反転、ノードの移動、混合率曲線の変更など、いろいろ試してみましょう。
グラデーションマップレイヤーを使う場合は、元絵とグラデーションマップレイヤーを1フォルダーにまとめ、フォルダーをトーン化すると便利です（関連テクニックは291ページ参照）。





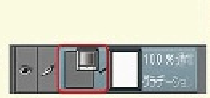




POINT

再編集するには……

グラデーションマップレイヤーの場合、「レイヤー」パレットのアイコンをダブルクリックすると、いつでも再調整できます。



Section 7-15

時短度

オリジナルカラーセットとスポイト



ぶひぃ

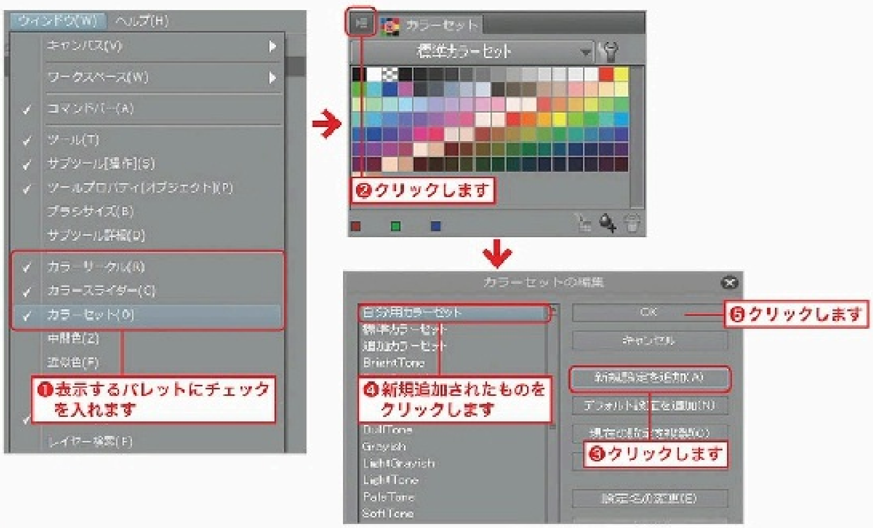
キャラクターの固有色など自分がよく使う色は、カラーセットを作っておくと便利です

オリジナルカラーセットの作り方

1 カラーセットを作る

本書で採用している「コミック」のワークスペースは「カラーセット」パレットが非表示のため、「ウィンドウ」メニューの「カラーセット」にチェックを入れ、「カラーセット」パレットを表示します。色作りに使うため、「カラーサークル」「カラースライダー」にも✓を入れ、計3つのパレットを表示させます。

「カラーセット」パレットメニュー表示をクリック→「**カラーセットの編集**」を選択すると、ウィンドウが表示されます。「新規設定を追加」し、カラーセットの名前を決め、「OK」をクリックします。



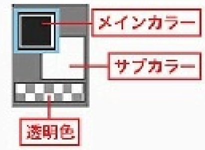
2 カラーセットを編集する

「カラーセット」パレットが右図の表示に切り替わります。

「カラーサークルパレット」「カラースライダーパレット」「スポイト」などで登録したい色を作成し、「色の追加」をクリックします。



3 カラータイルを編集する



登録された色は四角で表示されます。これをカラータイルといいます。カラータイルは Ctrl を押しながらドラッグすると並び替えができます。また、 Alt を押しながらカラータイルをクリックすると、選択中のメインカラー／サブカラー／透明色を登録できます。

スポイトの活用

CLIP STUDIO PAINTには様々なスポイトが用意されています。色の登録や作成で活用しましょう。

「表示色を取得」「レイヤーから色を取得」



初期搭載されてるサブツールです。「表示色を取得」はキャンバスで表示されている色、**「レイヤーから色を取得」は、選択中のレイヤーから合成モードやレイヤー不透明度を無視した、描画に使った色をスポイト**します。

サブビューパレットのスポイトを利用

316ページで詳しく解説しています。

「編集」メニュー→「画面の色を取得」

CLIP STUDIO PAINTのパレットやデスクトップなど、**モニターに表示されている色を何でもスポイト**できます。

「編集」メニュー→「ウィンドウを隠して画面の色を取得」

CLIP STUDIO PAINTの画面が隠れ、その他の画面の色をスポイトします。「和色大辞典(https://www.colordic.org/)」などのウィンドウの大きな配色サイトから色をスポイトするのに便利です。

> **MEMO**
> よく使うコマンドはコマンドバーに登録しておきましょう（42ページ参照）。

配色本を利用

マスキングテープで有名なmtの「女性をひきつける配色パターン（グラフィック社・iyamadesign 著）」など、色の組み合わせの参考になる本はたくさん出版されています。

カラースライダーパレットでRGBやCMYKの数値を入力し、好みの色や組み合わせを登録しておくと、色選びが早くなります。

カラーセット素材を利用

素材を探す（ASSETS）では、カラーパレット素材も配布されています。素材はカラーパレットにドラッグすると読み込まれ、使用できます。素材のダウンロードと利用については、36ページもご覧ください。

時短度

Section 7-16 よくあるデジタルペイントの加工



ぶひぃ

イラストやカットが完成したら、デジタルならではの加工を試してみましょう。加工用オートアクション素材もたくさん公開されています。ぜひ検索を

「表示レイヤーのコピーを結合」を活用する

修正・編集用に「**描画の分かれたレイヤーを取っておきつつ、加工用に描画を１枚にしたレイヤーも作りたい**」ときは、「レイヤー」パレット左上のメニューやメインメニューの「レイヤー」メニューから「表示レイヤーのコピーを結合」を行いましょう。

下描き（緑の鉛筆マーク）レイヤー選択中はコマンドが選べないので注意しましょう。用紙レイヤーも結合されてしまうため、不要な場合は非表示にしてから実行します。

よく使う方はコマンドバーに登録（42ページ参照）すると便利です。



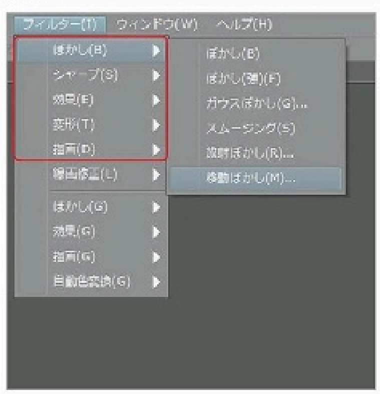
フィルターを使用する

「フィルター」メニューには、ぼかし、魚眼、モザイクなど、たくさんの加工方法が用意されています。245ページで具体的な方法が紹介されています。

よく使われるのは「ぼかし」→「移動ぼかし」の**スピード表現**などです。

また、「CLIP STUDIO」→「プラグインストア」でフィルターの種類を増やせます（EXのみ）。フィルターの処理は少し時間がかかるので、プレビューなどが遅くても焦らず待ちましょう。パソコンのスペックが低い方は、データを保存してから実行してください。

濃淡のあるぼかしの表現も、トーン化（238ページ参照）するとモノクロ原稿で使えます。

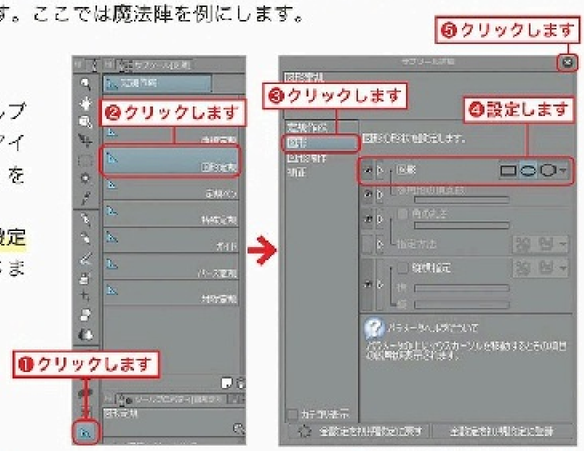


発光効果

光ったパーツの表現方法です。ここでは魔法陣を例にします。

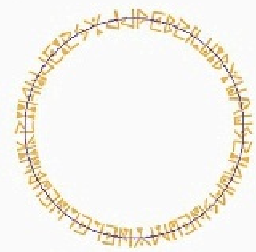
1 丸い定規の設定をする

「図形定規」を選択し、「ツールプロパティ」パレットのスパナアイコンから「サブツール詳細」を開きます。
「図形」の項目で**丸い定規の設定**にし、サブツール詳細を閉じます。



2 ラスターレイヤーに描画

レイヤー表現色（56ページ参照）がカラーのラスターレイヤーを作成します。
Shiftを押しながらキャンバスでドラッグし、正円の定規を作成したら、スナップさせたブラシで魔法陣を描きます。色は有彩色なら何でもOKです。



> **MEMO**
> ベクターレイヤー（146ページ参照）に描画し、模様の調整後ラスタライズしてもOKです。



※使用素材：まほうもじ風ブラシセット by みづしま
https://assets.clip-studio.com/ja-jp/detail?id=1684017

3 ぼかす

レイヤーを複製し、複製したレイヤーを「フィルター」メニュー→「ぼかし」→「ガウスぼかし」でぼかします。
定規はShiftを押しながら定規アイコンクリックで非表示にするか、定規アイコンを「レイヤー」パレットのゴミ箱にドラッグして削除します。





ぼかしたレイヤーの合成モードを「**加算（発光）**」にし、2つのレイヤーをフォルダーにまとめます。





> **MEMO**
> 手順2の正面素材は、対称定規（145ページ）、境界効果のフチ（54ページ）なども使うと、複雑な模様が簡単に描けます。

4 トーン化する

モノクロ原稿で使う場合は、フォルダーをトーン化（55ページ参照）します。
「レイヤープロパティ」パレットの「画像の色を使用」「画像の輝度を使用」で、透けない／透けるを変更できます。



「画像の色」使用



「画像の輝度」使用

また、フォルダーの合成モードは「通常」のまま、レイヤーカラー（55ページ参照）を白にすると、ホワイトトーンになります。



「画像の色」使用



「画像の輝度」使用

POINT

フォルダーを自由変形することでパースに合わせた表現も可能です（詳細は211ページ、318ページ参照）。

Part 8

その他の時短テクニック

その他の時短テクニックを紹介します。
外部ツールを使うテクニックや作業環境についての
テクニックもあります。

時短度

Section 8-01

サブビューを活用して資料を参照したり色を拾ったりしよう！



ねくら☆なお

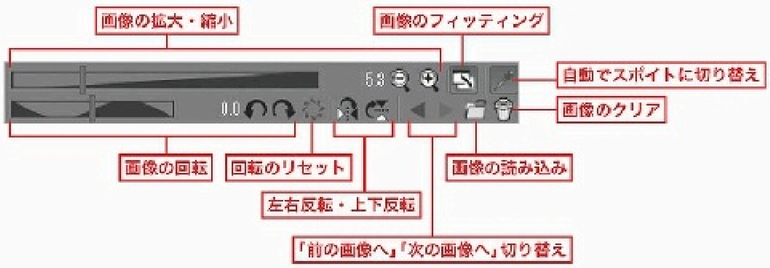
好きな画像を表示させることができる「サブビュー」は、「パレットドック」から切り離して最前面に表示させて、資料閲覧や色の参照などにフル活用しましょう

「サブビュー」はタブから切り離して真価発揮させせよう

「サブビュー」は何もしていなければ何も表示されないので目立たないウインドウですが、画像を参考にしたい時には威力を発揮します。

絵を描く時、様々な資料を参考にしながら描くことも多いと思います。そんな時限られたデスクトップのスペースの中で画像を表示させることができるのが「サブビュー」です。

操作パネルを見ると「ナビゲーター」と共通のものもありますが、自動でスポイトに切り替え・画像の読み込み・切り替え・クリアが「サブビュー」独自の機能です。



「サブビュー」で複数の画像を切り替えて表示可能

「サブビュー」は読み込んだ画像を表示させることができるパレットですが、複数の画像を読み込んで切り替えて表示することができます。参照したい画像を「画像の読み込み」で複数読み込んで「前の画像へ」「次の画像へ」で切り替えましょう。



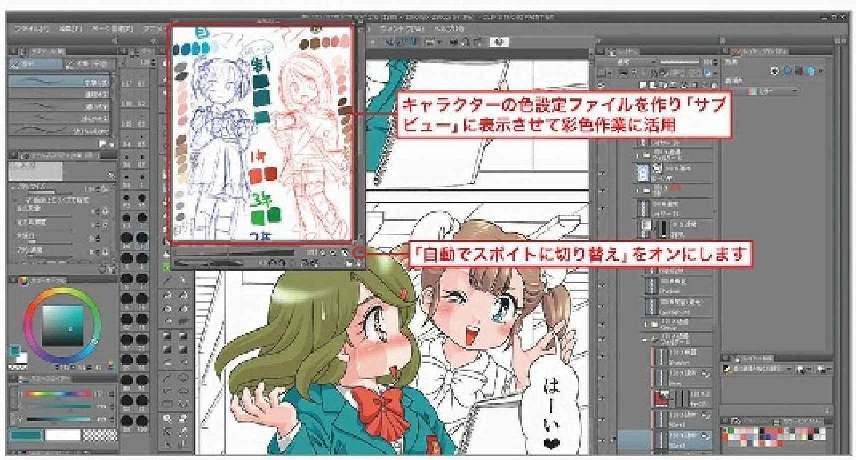
「サブビュー」は「パレットドック」から切り離して独立させれば、最前列に表示した状態で作業できます。



色設定を「サブビュー」で開いて簡単に色をピックアップ

カラーで漫画を描く場合キャラクター色設定を決めておく必要があります。アニメーションの色設定の様なキャラの色設定ファイルを作って「サブビュー」で読み込みます。

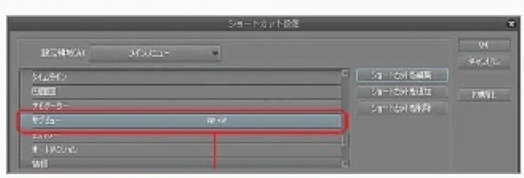
「自動でスポイトに切り替え」をオンにしておけば、どのツールを選んでいても、「サブビュー」内では自動で「スポイト」に切り替わるので、簡単に設定した色をピックアップすることができます。



ショートカットを設定しておくと邪魔なときにさっと隠せる

「サブビュー」パレットを「パレットドック」から切り離して作業していると、邪魔になるときがあります。

「ショートカット」で簡単にパレットを閉じられるように設定しておくと更に使いやすくなります。



Section 8-02

時短度

フォルダーごと自由変形・メッシュ変形する



WitOPZ

CLIP STUDIO PAINTでは「レイヤーフォルダー内の複数レイヤーをまとめて変形」が行えます

目を変形する

メッシュ変形を用いて、イラストの「目玉」の位置や形を調整してみましょう。



1 目の周辺をまとめて移動させる

「顔パーツ」レイヤーと「目玉」フォルダーを選びます。選択範囲を作成し、「目玉」「まつげ」「まゆげ」を横に移動させます。



2 目玉のみを変形する

「目玉」レイヤーフォルダーを選びます。選択範囲を作成します。「編集」メニュー→「変形」→「拡大・縮小・回転」を選びます。通常の変形のように操作し、調整します。



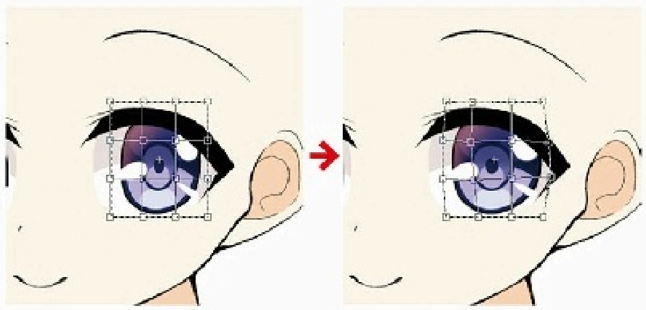
3 メッシュ変形を選択する

「目玉」レイヤーフォルダーを選びます。目の形を調整するため、「編集」メニュー→「変形」→「メッシュ変形」を選びます。



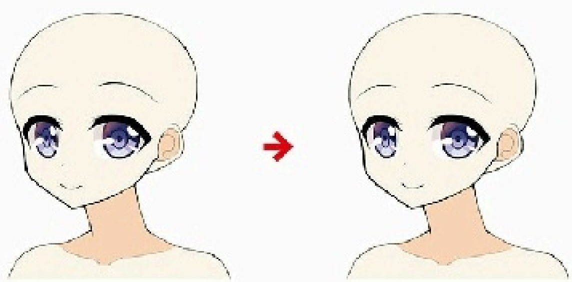
4 変形する

こちらも通常の変形のように操作し、調整します。確定します。



5 調整して完成

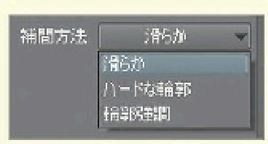
目以外のパーツのバランスが悪いように感じたので、調整しました。このようにフォルダー全体の変形が行なえます。彩色済み、トーンを貼り終えたパーツの修正に役立ててください。



MEMO

補間方法について

変形中のツールプロパティ内に「補間方法」という項目があります。「補間方法」は「滑らか」「ハードな輪郭」「輪郭強調」の3種類あります。これらの使い分けは以下のようになります。



- 滑らか：カラー、グレースケールで使用します。輪郭がボケやすい処理です。
- ハードな輪郭：モノクロ時に使用します。
- 輪郭強調：カラー、グレースケールで使用します。「滑らか」より輪郭がシャープに変形されます。処理が少し重たいです。メッシュ変形では使えません。

カラー、グレースケールでは基本的に「輪郭強調」を使用することをおすすめします。ただし処理が少し重たいので注意しましょう。

時短度

Section 8-03

メッシュ変形を用いた「パースのかからない変形」



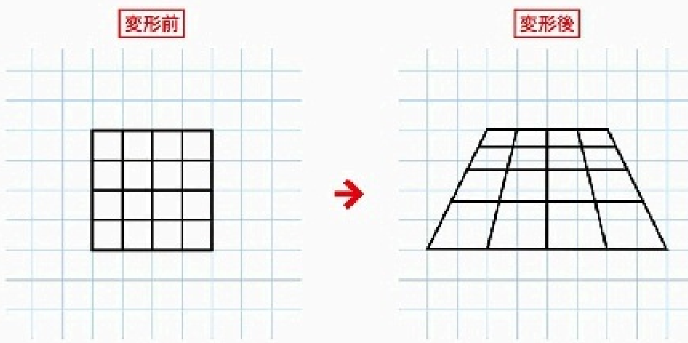
自由変形を使用すると、変形にパースがかかりますが、メッシュ変形を使うと、パースのかからない変形ができます。「ペイントツールSAI」では変形「自由な形」「遠近感：0」にあたる変形処理です

グリッド変形で見る「自由変形」と「メッシュ変形」の違い

どのような違いが出るかを分かりやすくするために、グリッド変形させてみましょう。

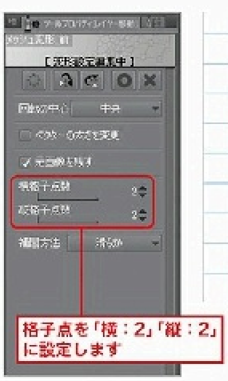
自由変形

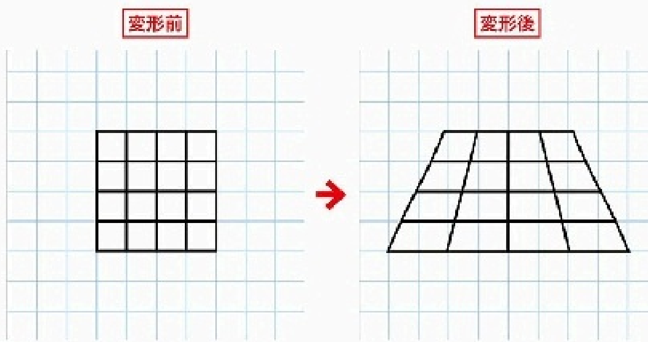
まずは自由変形で変形させます。グリッドのマス目の縦幅が変化し、奥行きのようなものが現れました。パースがかかっていることが分かります。



メッシュ変形

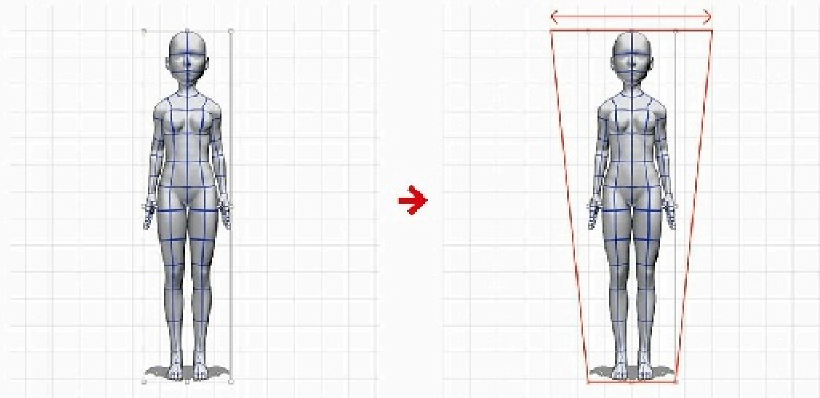
次にメッシュ変形で変形させます。メッシュ変形は横縦の格子点数を自由に設定できます。今回は「横：2」「縦：2」に設定します。自由変形と同じ感覚で変形させます。するとメッシュ変形ではマス目の縦幅は変化しません。パースがかかっていないことが分かります。



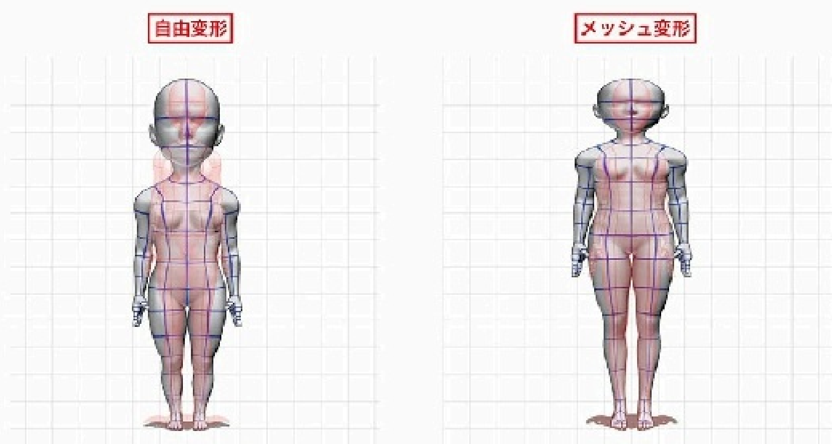


3Dデッサン人形で見る「自由変形」と「メッシュ変形」の違い

次に3Dデッサン人形をラスタライズしたものを変形してみます。上側を広げるように変形させます。



下図のように、**自由変形では肩や腰の位置が大きく変化**しました。**メッシュ変形では体の幅のみが変化**し、肩や腰の位置は変化していません。



体はメッシュ変形が合っている

体を変形させる場合、自由変形でのパースの変化が邪魔になる場合があります。この場合、メッシュ変形で変形させると、予想外の変形が発生しにくくなります。

時短度

Section 8-04 ロゴの自然な貼り込みを表現する



曲面等にロゴなどの画像を貼り付ける際、メッシュ変形を用いることで自然に貼り付ける事ができます

メッシュ変形でラベルを表現する

メッシュ変形の「格子点数」は、増やせば増やすほど自由度は増しますが、調整が難しくなります。「**数は増やしすぎず必要最低限**」を意識することがコツです。

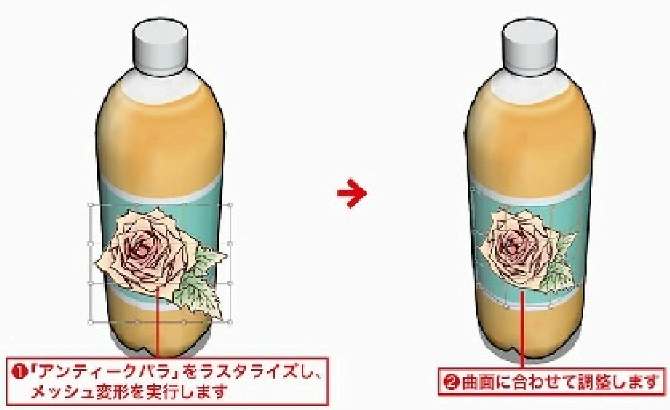
1 ラベル部分に素材を貼り付ける

「ペットボトル」のラベル部分に「アンティークバラ」を貼り付け、サイズと位置を大まかに調整します（サイズと位置の調整方法は278ページを参照）。



2 メッシュ変形して調整する

「アンティークバラ」を「レイヤー」メニュー→「ラスタライズ」でラスタライズし、メッシュ変形（318ページ参照）を実行します。曲面を意識して格子点を移動させ、調整します。



時短度

Section 8-05 「ページ管理ウィンドウ」で進捗状況を確認する工夫 EXのみ



ぬぐら☆なお

「作品ウィンドウ」のプレビューだけではわかりにくい各ページの進捗状況を、ちょっとした工夫を加えて一目で確認できるようにしてサクサク作業を進めましょう！！

裁ち落としの外に進捗状況毎に色の違うレイヤーを用意して進捗確認

「ページ管理ウィンドウ」のプレビューは、各ページを開いたときの外観をそのまま縮小して表示されます。例えば93ページで作成した「レイヤーカラーをオンにした領域外レイヤー」もそのままの色がプレビューされます。

そこで、このレイヤーカラーを進捗に応じて変更して「作品ウィンドウ」のプレビューだけでそのページの状況を確認できるように工夫してみましょう。

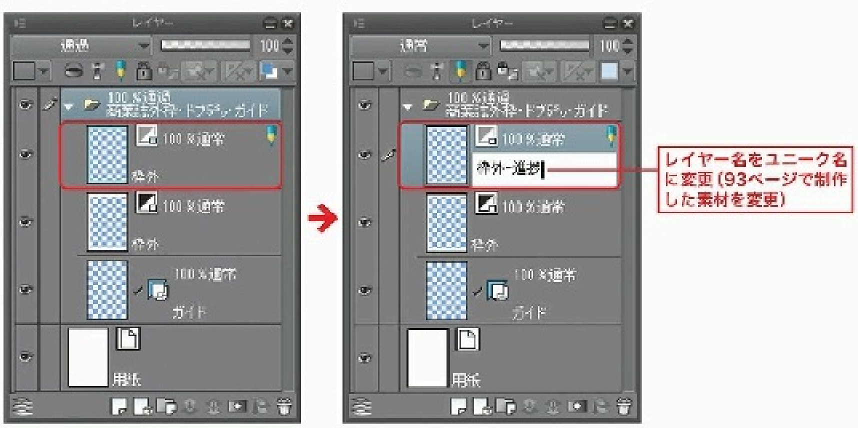


レイヤーカラーを設定する「外枠」を用意する

進捗状況によってレイヤーカラーを変更する「外枠」のレイヤーを作成します。

ここでポイントとなるのは、**レイヤーの名前を重複しない唯一の名前（ユニーク名）にすること**です。ここでは「**枠外-進捗**」と名付けました。オートアクションで特定の名前のレイヤーを選択する操作「編集レイヤーの選択」を記録することができるからです。

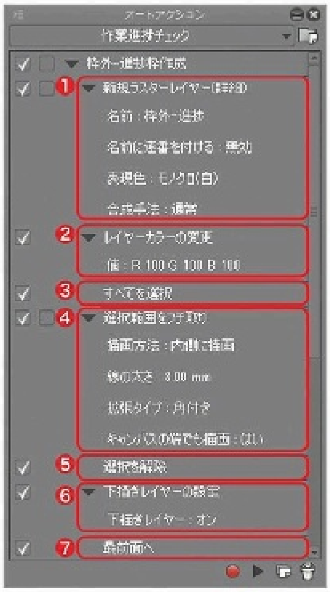
93ページでで紹介した枠外領域用の素材を作っている場合は、一番上に表示される「枠外」名の下描きレイヤーを使います。このレイヤーの名前を「枠外-進捗」に変更します。変更した素材を改めて登録しておくといいでしょう。



8 その他の時短テクニック

その方法を使わない場合は、新規で外枠を作成します。

ここではどのサイズの漫画原稿にも対応できるような進捗確認用の外枠作成のオートアクションを作りましょう。アクションで記録するのは以下の操作手順です。



❶新規ラスターレイヤー作成

新規ラスターレイヤーを作成します。「名前」を「枠外-進捗」に「表現色」を「モノクロ(白)」にしました。



❷レイヤーカラーの変更

ここでは後に改めて設定する「未着手」と同じ色にしました。

❸すべてを選択

「選択範囲」メニュー→「すべてを選択」します。

❹フチ取りする

「編集」メニュー→「選択範囲をフチ取り」します。「内側に描画」にチェック、線の太さは6.00～10.00mm程度にします。線の太さが大きすぎると小さい原稿で描画エリアに絡んでしまうので、良く使う原稿サイズで確認してしてください。

※なお「透明色」を選んでいると線取りされないので注意。



❺選択範囲を解除

選択範囲を解除します。

❻下描きレイヤーの設定をオン

下描きレイヤーの設定をオンにします。

❼レイヤーを最前面へ

「レイヤー」メニュー→「並べ替え」→「最前面へ」にします(レイヤーが最前面にあるときはコマンドが選択できません)。

※「最前面へ」のコマンドは、最初から最前面でレイヤーを作成した時に実行した時にはアラートが表示されます。その場合は「続行」すれば問題ありません。

オートアクションで「枠外-進捗」のレイヤーカラーを変更

進捗状況毎に「レイヤーカラー」を変更するオートアクションを作ります。

「新しいオートアクションを追加」して記録開始、「枠外-進捗」を選択して記録を停止します。どのレイヤーを選択している状態でも、必ず「枠外-進捗」レイヤーを選択できるオートアクションです。



オートアクションでレイヤーを選択するだけの記録をします

このオートアクションを作りたい進捗確認の数だけ複製し、それぞれに違う色の「レイヤーカラーの変更」を追加で記録します。レイヤーカラーは好みの色にして構いませんが、「作品ウィンドウ」のプレビューで違いが分かる設定にしましょう。

作業の進捗に合わせて該当するオートアクションを実行すると、レイヤーの選択からレイヤーカラーの変更までが簡単に行えます。

その結果、「作品ウィンドウ」で一目で進捗状況を確認することができるようになります。





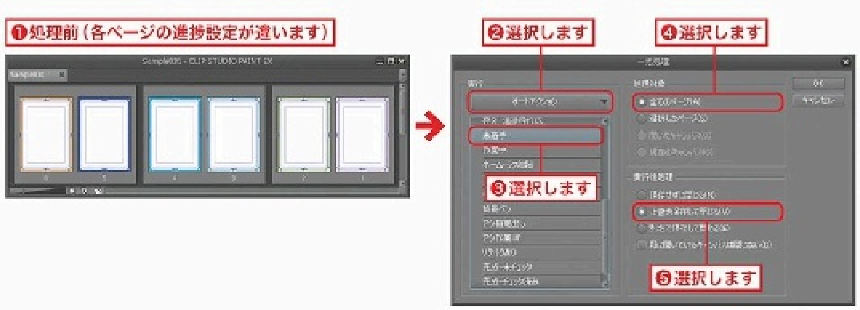
一括で全ページの進捗状況の設定を変更する方法

作業途中で全ページを一括して同じ処理をしたい時は「ファイル」メニュー→「一括処理」で処理したいオートアクションを指定すれば、一気に全ページに対して同じオートアクションを実行することができます。

ここでは進捗状況を設定するオートアクションを「枠外-進捗」を選択してレイヤーカラーを変更するという手順で作成していますので、作業途中でどのレイヤーを選択した状態でも一括処理が可能です。

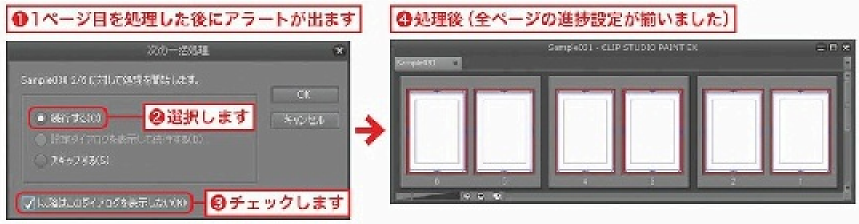
1 一括処理を設定する

「ファイル」メニュー→「一括処理」を選択して、処理したいオートアクションを選択します。処理対象を「全てのページ」に、実行後処理を「上書き保存して閉じる」にします。



2 一括処理を設定する

1ページ目を処理した後に「次の一括処理」のアラートが出ますので「続行する」を選択します。「以降はこのダイアログを表示しない」にチェックを入れておけば、残りのページを全て一気に処理します。最初に枠外レイヤーを作る作業も、この「一括処理」を使うと一気にできるので楽です。



色だけでは判りにくいなら、更にもう一工夫！

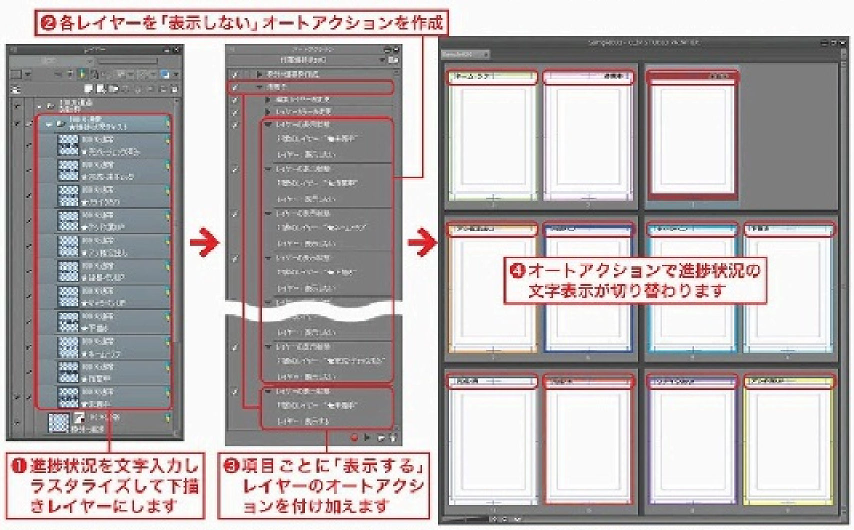
色だけでは判りにくい場合、工夫次第でいろいろな方法が考えられますが、ここでは「進捗状況を文字で表示したレイヤーを表示・非表示」にする方法を紹介します。

テキストの入力はオートアクションでは記録できないので、テキストをラスタライズして下描きレイヤー化、各レイヤー名をユニーク名にしてフォルダーにまとめて素材化して各ページに貼ります。

93ページで作った素材に付け加えた新しい素材を作るという方法でもいいでしょう。

各レイヤーを進捗に合わせて表示・非表示したオートアクションを作ると、色に加えて進捗状況を文字で切り替えることができます。作る手順が面倒に感じますが、最初に文字のレイヤーを全て非表示にするオートアクションを作り複製します。進捗毎のオートアクションの末尾に必要なレイヤーだけを表示するオートアクションを付け加えるとスムーズです。

枠外の色に加えてテキストで進捗状況が表示されるので、一目で把握することができます。



MEMO

もし同じ名前のレイヤーが複数あった場合、オートアクションの「編集レイヤーの変更」はどう動作するのでしょうか？　実際に動作させてみたところ、一番上に置かれている該当名のレイヤーを選択します。つまり、選んでほしいレイヤーが下層にある場合選択されません。オートアクションで「編集レイヤーの変更」を使う場合は、ユニーク名にすることを忘れないようにしましょう。

時短度 ≫

Section 8-06 ファイルサイズを減らす裏ワザ

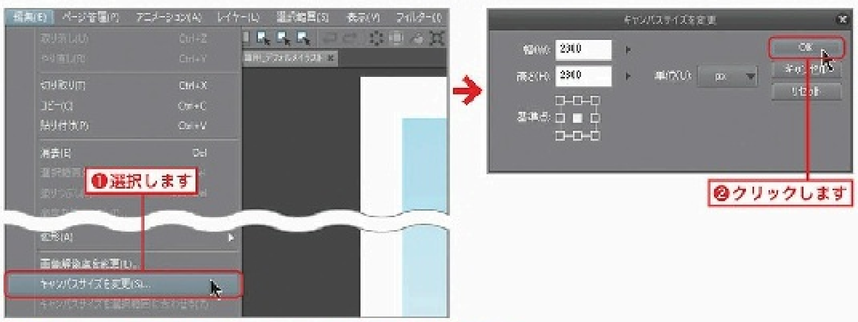

WinOPZ

CLIP形式ファイルのファイルサイズの肥大化を改善する裏ワザを知っておくと便利です。あくまで裏ワザなので、ファイルをバックアップした上で行うのが安全です

ファイルサイズを減らす裏ワザ

1 キャンバスサイズの変更

「編集」メニュー→「キャンバスサイズを変更」を選び、数値変更せず「OK」をクリックします。



2 「トンボ・基本枠」のフレームが削除される場合

「フレームは削除されます」と表示され、トンボ・基本枠が削除される場合があります。その場合は「編集」メニュー→「取り消し」を選び、「キャンバスサイズを変更」操作を戻します。変更を取り消してもファイルサイズ削減の効果は残ります。



3 そのまま保存するだけ

そのまま保存します。たったこれだけでCLIP形式ファイルのデータサイズが小さくなることが多いです。



> **MEMO**
>
> 「この操作を行う事は問題はない」と公式回答があります。
> CLIP STUDIO PAINTの要望・不具合ボード＞保存／印刷＞「clip形式のファイル容量について」
> http://www.clip-studio.com/clip_site/support/request/detail/svc/54/tid/85097

8 その他の時短テクニック

裏ワザをオートアクション化する

オートアクションに記録する場合、原稿のキャンバスサイズごとに記録する必要があります。**よく使う原稿サイズの設定**を作りましょう。また、コマンドバーに作成したオートアクションを入れることで素早く実行できます。ワークスペースのカスタムについては、38ページを参照してください。

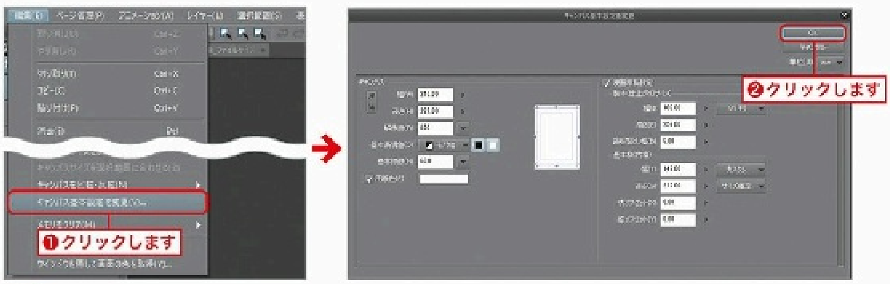
1 記録を開始する



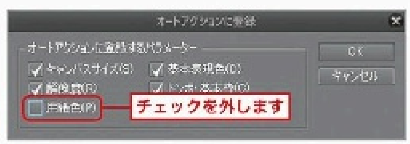
よく使う原稿設定のキャンバスを新規作成します。「オートアクション」パレットから新しいオートアクションを追加し、「オートアクションの記録を開始します」●をクリックします。

2 ページの基本設定

「編集」メニュー→「キャンバス基本設定を変更」を選択し、数値変更せず「OK」ボタンをクリックします。



3 用紙色のチェックは外す



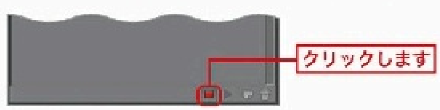
「オートアクションに登録」の「用紙色」のチェックは外しておいた方がよいかもしれません。

4 数値をそのまま保存



「編集」メニュー→「キャンバスサイズを変更」を選び、数値変更せず「OK」をクリックします。

5 記録を停止する



「オートアクションの記録を停止します」■をクリックします。

6 オートアクション完成



記録したオートアクション内のコマンド「キャンバス基本設定を変更」をドラッグし、コマンドの順番を入れ替えると、オートアクションの完成です。

時短度

Section 8-07 マルチディスプレイ環境のススメ

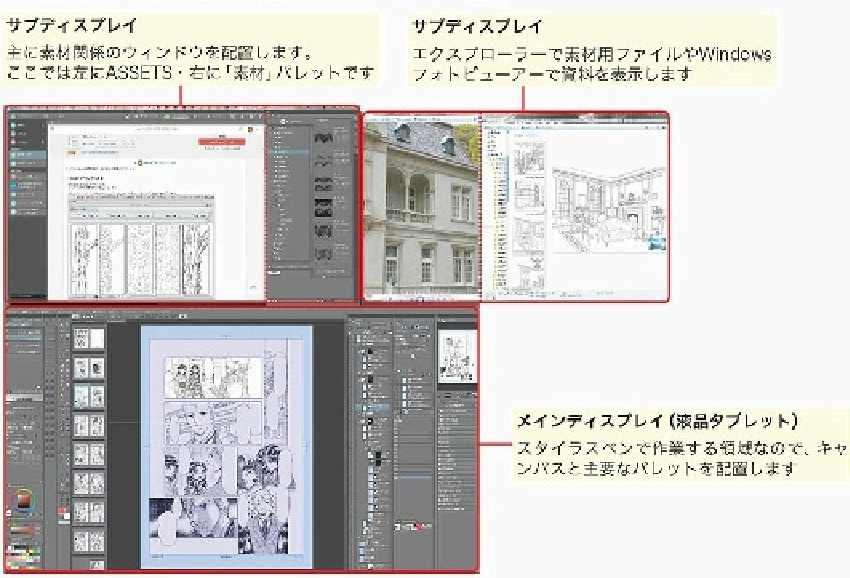

ぬぐら☆なお

2つ以上のディスプレイを接続することで、「素材」パレットや四面図を大きく表示した状態で作業できます。ファイルやWebページを同時に参照することも可能。パソコンのスペックと予算と机のスペースが許すなら、マルチディスプレイ環境の導入をおすすめします！

マルチディスプレイ環境で作業エリアの拡大と効率の向上を

私はメインの液晶タブレットに加えて2台のディスプレイを接続しています。スタイラスペンを使う主な作画作業は液タブで行い、「素材」パレットやCLIP STUDIOのASSETSウィンドウをサブディスプレイに配置しています。もう一つのディスプレイには背景素材のフォルダーや画像ビューアーで資料写真などを表示することがあります（作業内容によって変動します）。

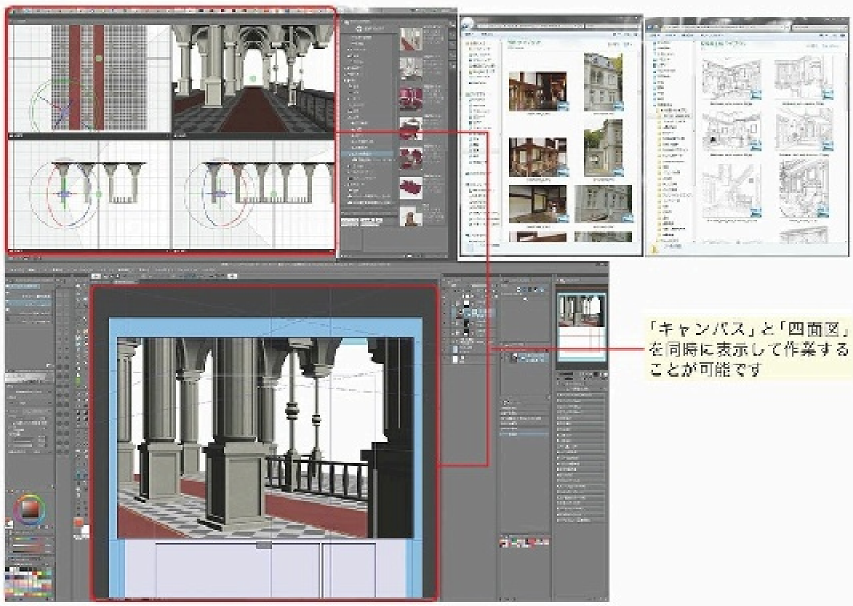




8 その他の時短テクニック

Ver.1.6.6から搭載された「四面図」も併せて表示 EXのみ

CLIP STUDIO PAINTで3Dを扱う時には、Ver.1.6.6から搭載された「四面図」（182ページ参照）とキャンバスは、できれば同時に表示させて作業したくなります。マルチディスプレイなら両者をある程度大きく表示させることが可能となります。



MEMO

ノートパソコンに液晶タブレットを繋いで作業をする人は、まさに本体の他に外部にもう一つディスプレイを繋いでいる状態になります。ノートパソコンと液晶タブレットの画面を「複製」して同じ画面にするよりも「拡張」して「マルチディスプレイ」にして作業することができるはずですので、ぜひ挑戦してみてください。

MEMO

ちなみに、現在この記事を書く作業も、CLIP STUDIO PAINT・テキストエディタ・画像キャプチャソフト・関連ファイルを保存しているフォルダーを並べて表示させて作業しています。ディスプレイを増やせば、そこに広げられるウィンドウの数も増やせるので、必要な情報を常に表示させた状態で作業することができるのは大きなメリットです。

時短度 ▶▶

Section 8-08

Tab-Mate Controllerを直感的な操作設定にしてみよう



セルシスの左手デバイスTab-Mate Controller。使いこなせていない人は、少し使いづらいデフォルトの設定を見直して、直観的に使える設定に変更してみよう！　ただ、個人的な見解ですので、あくまで参考程度に……

MEMO

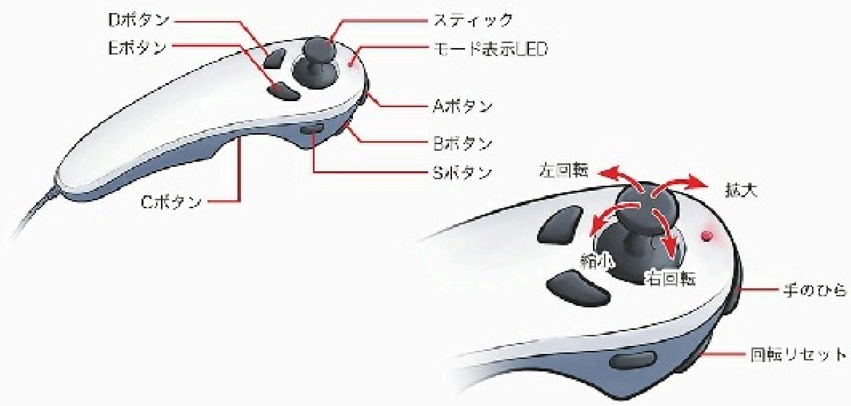
Tab-Mate Controllerとは

Tab-Mate Controllerはセルシスが販売していた左手デバイスです。既に終息商品ですが手に入れてみたものの、イマイチ違うと感じて放置してしまった人は、ぜひもう一度設定を見直してみましょう。
設定の初期値は、あまり操作性がいいとは言えませんが、プリセットされている別の設定に切り替えるだけで、かなり操作性は改善されます。

スティックは「上下でズーム・左右で回転」がおすすめ

Tab-Mate Controllerには1つのコントロールスティックと5つのボタンがあります。コントロールスティックを押し込むことで、スティックと5つのボタンが別の動作をします。通常はLEDは赤点灯ですが、**押下するとLEDが赤点滅して、モードを切り替えることができます。**

Sボタンを押せばLEDが青色表示となり、マウスモードに切り替わります。スティックを押下するとカーソルモード（青点灯）からスクロールモード（青点滅）に切り替わります。



「ファイル」メニュー（macOSでは「CLIP STUDIO PAINT」メニュー）→「Tab-Mate Controller」→「Tab-Mate Controller設定」でスティックとボタンの設定を変更できます。

デフォルトではA・Bボタンにズームが設定されていますが、ズームと回転をスティックでコントロールできる「**上下でズーム・左右で回転**」にすれば、より直感的に複数の操作ができるようになります。

ズームをスティックに割り当てたことでA・Bボタンが空くので他の機能に割り当てられます。スティックに指を当てたまま押せるボタンなので、そこに「**装飾キーを割り当て**」→「**Space**」と「**メニューコマンドを実行**」→「**回転・反転をリセット**」を割り当てました。これで画面の拡大縮小スクロールがかなり楽になります。

私はスタイラスペンのボタンに「取り消し（ショートカット：Ctrl+Z）」と「描画色と透明色を切り替え（ショートカット：C）」を割り当てていますので、Dボタン「取り消し」・Eボタン「やり直し」は、それぞれ「メインカラーとサブカラーを切り替え（ショートカット：X）」とShiftに変えています。Shiftは押しながら45度スナップや直線描画でよく使うのでここに配置しました。

Cボタンは「ツールを一時変更」にして、ブラシ先端のサイズを少し大きめにして汎用性を高くしたオリジナルの「消しゴム」を割り当てました。

コントロールスティック押し込み後の設定（赤点滅中）は、パース定規を使って背景を描く時の設定にしています。Cボタンを「ツールを一時変更」にして「ベクター消去」を「交点まで」にした「消しゴム」を割り当てています。

Dボタン・Eボタンは特殊定規へのスナップ関係の操作を割り当てて、素早く描画できるようにしています。



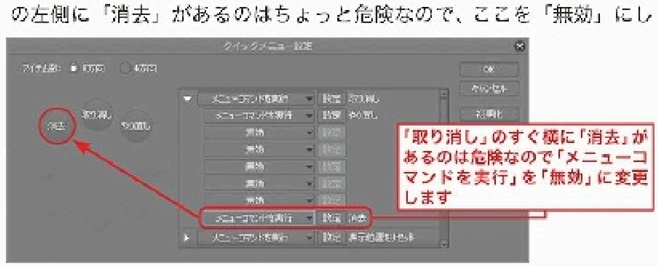
実際には個々で操作パターンが異なるため最適な割り当てはこの例の通りではないと思います。ショートカット等で頻繁に行う操作を割り当てて、手順の省力化ができるかどうかを図りながら決めましょう。

クイックメニュー設定は誤動作を減らす設定に調整

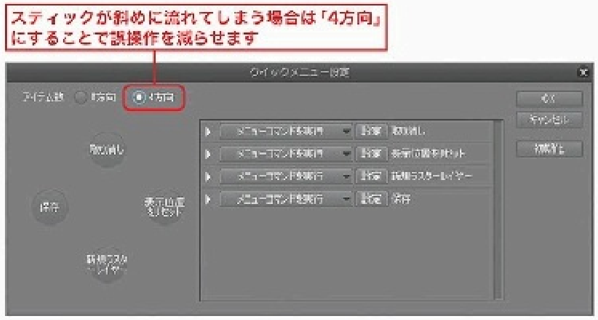
クイックメニューとは、スティックを倒す方向の組み合わせで、登録したメニューコマンドを呼び出すことができる機能です。合計8×8=64種類のコマンドを登録可能です。「ファイル」メニュー（macOSでは「CLIP STUDIO PAINT」メニュー）→「Tab-Mate Controller」→「クイックメニュー設定」で登録・変更できます。

コマンド選択は「**Aボタンを押す**」→「**スティックを倒す**」→「**スティックを回す**」→「**Aボタンを離す**」という手順で行います。スティックを倒した後に回すという手順に慣れるまではスティックが流れて違うコマンドを選んでしまうミスをしがちなので、間違えると致命的なコマンドを「無効」にしておくほうが安全かもしれません。

例えば、「取り消し」の左側に「消去」があるのはちょっと危険なので、ここを「無効」にしてもいいでしょう。



スティックを斜めに入れるのが苦手な人は「アイテム数」を「4方向」にすれば誤動作を減らせます。



細かくカスタマイズするならシェアウエア「JoyToKey」を使おう

Tab-Mate Controllerに割り当てられている設定では、思った通りの使い勝手が得られない場合は、ジョイスティックの各入力にキーボードやマウスの入力を割り当てる事ができるシェアウエア「JoyToKey」を使うという手がいいでしょう。

Tab-Mate Controllerのスティックやボタンは、ゲームコントローラーでは以下の操作に対応しています。

Tab-Mate Controllerの操作		押し込み前	押し込み後
コントロールスティック	左右	X軸	Z軸
	上下	Y軸	Z回転（RZ軸）
ボタン	A	ボタン1	ボタン6
	B	ボタン2	ボタン7
	C	ボタン3	ボタン8
	D	ボタン4	ボタン9
	E	ボタン5	ボタン10

この対応表に合わせて「JoyToKey」の各ボタンにショートカット等を設定しましょう。「JoyToKey」の設定を有効にするには「Tab-Mate Controller設定」で該当するボタンを「無効」に変更します。

MEMO

「JoyToKey」をダウンロードする

JoyToKeyは、ジョイスティックの入力をキーボードやマウスの入力に変換し、さまざまなアプリケーションを操作できるようにするユーティリティソフトです。

詳しい設定方法はアプリケーション同梱の「Readme.txt」や公式サイトの「機能の紹介」を参照してください。人気のシェアウエアなので、様々なサイトに無断転載されているようですが、公式サイトからダウンロードしましょう。

JoyToKey 公式ホームページ
http://joytokey.net/ja/



時短度

Section 8-09 多ボタンマウスを使った効率化



WinOPZ

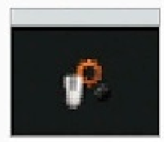
ゲーミングマウスなどのボタン数の多いマウスをショートカットキーデバイスに使うアイデアを紹介します。
片手デバイスの多くは左手で使うように設計されていますが、ペンが左利きの人は右手で使う事になります。マウスであれば、最初から右手で使うように作られているので、左利きにとっては便利です

マウスのボタン設定をカスタマイズする

今回は私が使っているマウス「エレコム EX-G UltimateLaserマウス（M-XGL20DLBK）」を例に**マウスのボタン設定をカスタマイズ**します。このマウスは8ボタンマウスで無線動作します。多ボタンマウスの中ではかなり安価な製品です。

1 設定用ソフトウェア導入

公式サイトから「エレコム マウスアシスタント」をダウンロード、インストールします。インストール後、マウスアシスタントを起動すると、タスクバーにアイコンが表示されます。



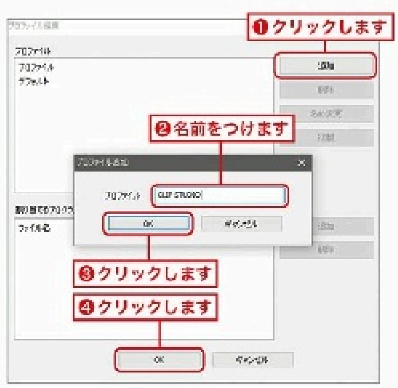
2 設定ウインドウを開く

アイコンをダブルクリックすると、設定ウインドウが立ち上がります。「プロファイル編集」をクリックします。



3 プロファイルの作成

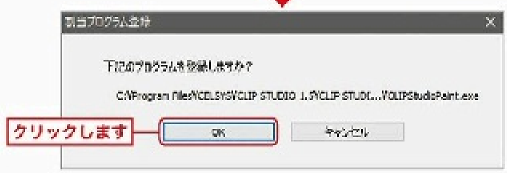
プロファイル欄横の「追加」をクリックし、プロファイル名を「CLIP STUDIO」とします。プロファイル名は自由です。



4 割り当てるプログラムを選択

プロファイル欄から「CLIP STUDIO」をクリック、下の「割り当てるプログラム」横の「追加」ボタンをクリックします。
「割当プログラム選択」が表示されます。「CLIP STUDIO PAINT」を起動した後、「割当プログラム選択」から「ウインドウ選択」をクリックします。
「CLIPStudioPaint.exe」が選択されていれば「OK」をクリックします。





5 プロファイルの作成終了

上手くいかなければ、「参照」から手動で選択してください。
「OK」をクリックして「プロファイル編集」を閉じます。



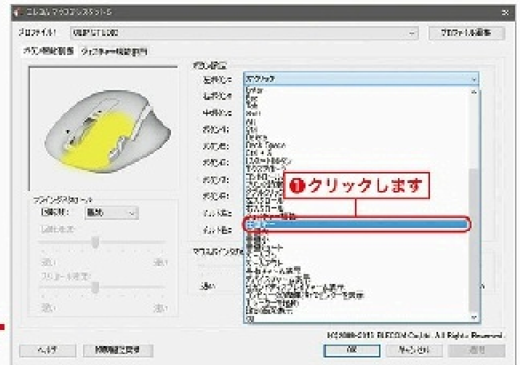
6 作成したプロファイルを選択

「プロファイル」から「CLIP STUDIO」を選びます。



7 ボタン別に設定をカスタマイズ

これでボタン設定が行えるようになりました。設定はボタン毎にメニューがあります。主に使うのは「任意キー」だと思います。
「任意キー登録」の「入力」ボックスをクリックし、割り当てるキーを押します。

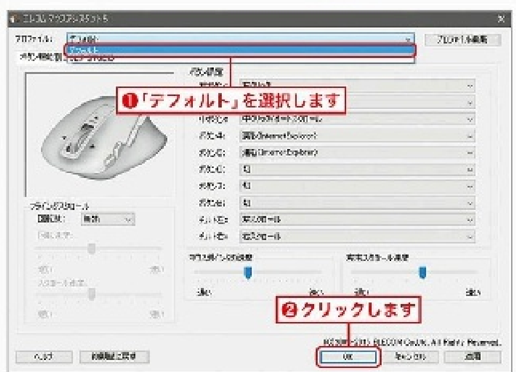






8 設定の終了

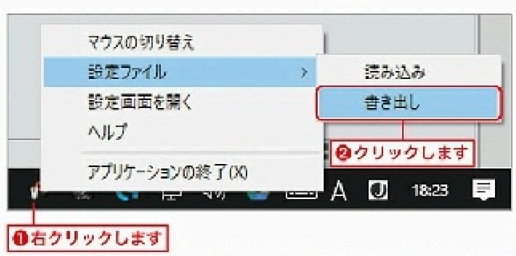
設定が完了したら、プロファイルをデフォルトに戻してから「OK」をクリックします。



> **MEMO**
>
> 自分に合った設定を見つけるのは大変だと思います。
> 使いながら調整していくとよいでしょう。

9 設定のバックアップ

自分に合った設定ができたら、設定ファイルを書き出してバックアップしましょう。
「タスクバーのアイコンを右クリック」→「設定ファイル」→「書き出し」で保存ができます。

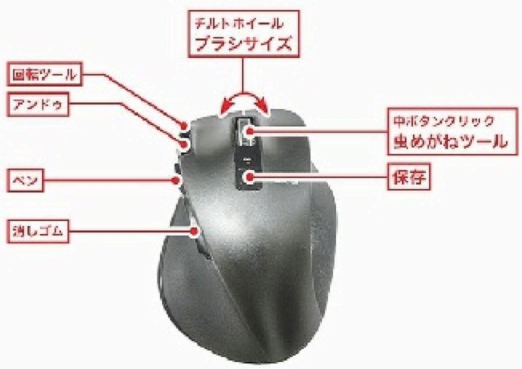


> **MEMO**
>
> 多ボタンマウスは他にもたくさん売られています。大型の家電量販店のパソコン周辺機器コーナーやパソコンパーツ専門店に足を運んで触ってみるとよいでしょう。

私の設定を紹介

私はこのようによく使う機能を割り当ててます。保存ボタンを設定することで保存し忘れが少しでも減ると思っています。





ただ、この設定の「**チルトホイール」は真似しない方がいい**です。

チルトホイールに"[""]"を割り当てていますが、これを行い設定ウインドウを閉じると次回以降設定ウインドウが開かなくなります。動作はしますが、設定変更したい場合困ります。

対処法としては設定ファイルを書き出し、書き出したxmlファイルをテキストエディタで直接修正します。このようなことからあまりおすすめしません。

時短度

Section 8-10 FloatingButtonを使った効率化



WitOPZ

フリーソフト「FloatingButton」を使い、作業効率を上げるお話です。とくにタブレットPCなどタッチ操作対応の環境では便利です。「FloatingButton」は、Windows専用ソフトです

FloatingButtonの導入と基本

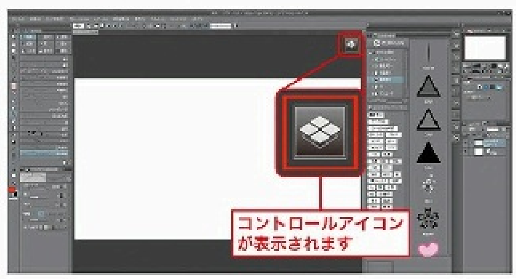
1 ソフトの導入

公式サイトから、FloatingButtonをインストールします。

trifoliumStudio | FloatingButton
http://www.trifoliumstudio.com/floatingbutton

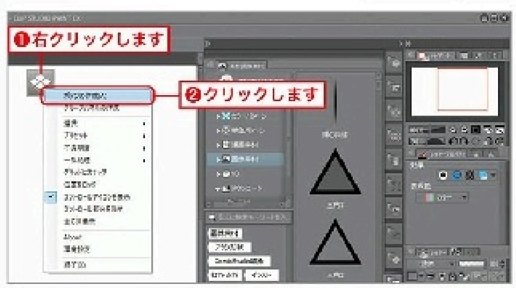
2 起動する

FloatingButtonを起動すると、「コントロールアイコン」という四角のアイコン が画面に表示されます。



3 ボタンの作成

まず「アンドゥ（取り消し）」ボタンを作成してみましょう。
「コントロールアイコン」 を右クリック→「ボタンの作成」を選びます。



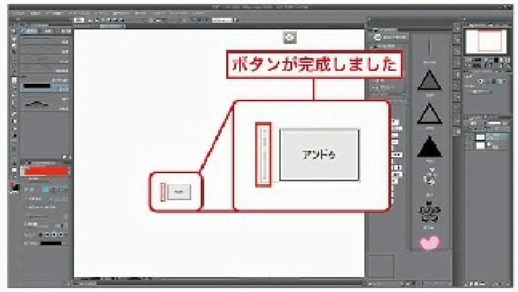
4 ボタンの作成編集

「Edit」ダイアログボックスが表示されます。
ラベルは作成するボタンに書かれる文字です。
「アンドゥ」と入力します。
「ボタンの動作」は「キー入力モード」です。キーの設定はCLIP STUDIO PAINTの設定に合わせてください。
これで「OK」をクリックします。



5 ボタンの完成と操作

取り消しボタンが完成しました。ボタンの移動は左側の「コントロール部分」をドラッグすることで行えます。



6 ボタンの再編集方法

次にこのボタンの色やサイズを変えてみましょう。
「アンドゥ」ボタンを「右クリック」→「編集」を選びます。



7 ボタンのサイズと色の設定

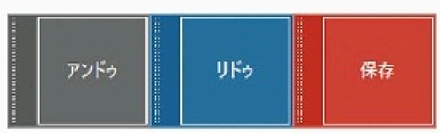
「Edit」ウインドウの「オプション」タブを開きます。サイズをピクセルで指定できます。幅100px、高さ80pxにしてみます。配色は色の付いた四角をクリックすると、「色の設定」ウインドウが表示されます。また標準で6つのプリセットが用意されています。今回は「Preset 1」を選び「OK」をクリックしました。





8 他のボタンも作成する

同じ手順で「やり直し」「保存」ボタンを作成しました。



「グループパネル」機能

「グループパネル」は複数のボタンを１つのパレットのようにまとめる機能です。

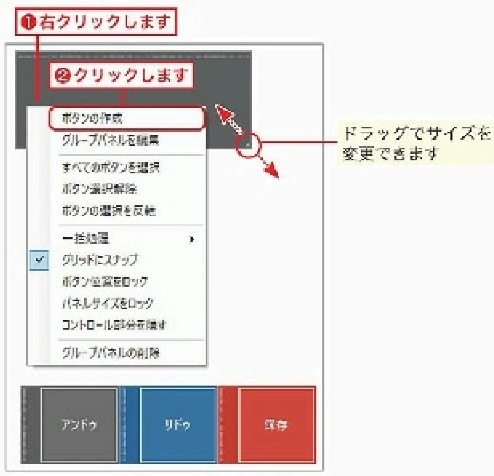
1 グループパネルの作成

「コントロールアイコンを右クリック」→「グループパネルの作成」でグループパネルを作成します。



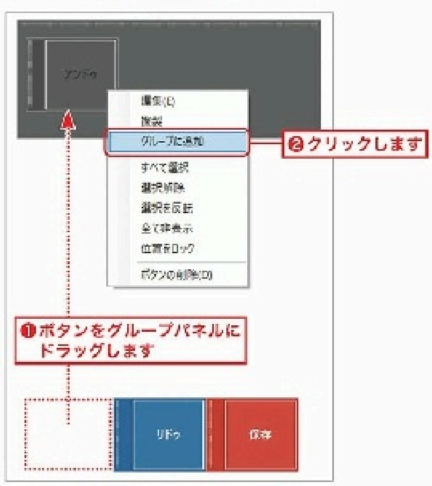
2 グループパネルの操作方法

グループパネルのサイズはパネルの右下にカーソルを持っていくと、ドラッグで変更できます。
「グループパネルを右クリック」→「ボタンの作成」でグループパネルにボタンを作成できます。



3 グループパネルに既存ボタンを追加

既に作成したボタンをグループパネルに入れることもできます。
作成済みのボタンをグループパネルの上にドラッグします。
「ボタンを右クリック」→「グループに追加」を選びます。追加できました。グループパネルが「ボタンより小さい」「ボタンサイズに近すぎる」と追加できません。

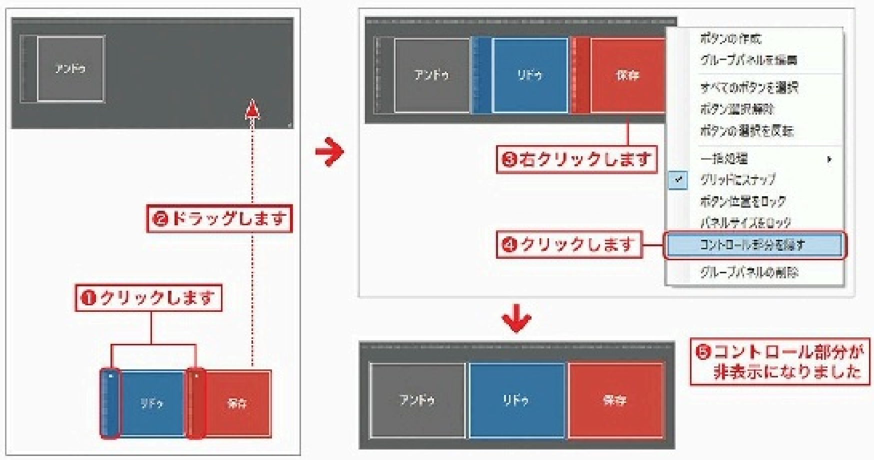


4 ボタンの一括移動と実用的な設定

他のボタンも追加します。ボタンの「コントロール部分」と「ボタン内の枠」の間をクリックすると「点」が付きます。この機能を使うと「点」の付いたボタンは全て一緒に動きます。これを使い残りのボタンを一緒に移動させて、グループパネルに追加します。
グループパネルを右クリックすると以下の3つの機能があります。

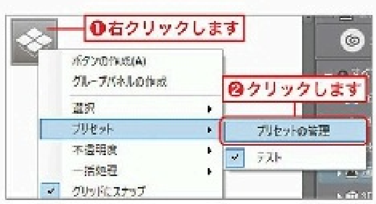
- **ボタンの位置ロック**
- **パネルサイズをロック**
- **コントロール部分を隠す**

設定が終わった後に有効にすると、見た目や操作性が向上するでしょう。



使うソフトによってボタンをカスタマイズしたい場合

使うソフトによってボタンをカスタマイズしたい場合、プリセット機能を使いましょう。「コントロールアイコンを右クリック」→「プリセット」→「プリセットの管理」です。
「プリセットの管理」からはプリセットの「新規追加」や「インポート」・「エクスポート」、「名前の変更」が行えます。設定が完了した後、ここから設定をエクスポートしておくと安心です。





> **MEMO**
> 私のFloating Button配置を345ページで紹介しています。ぜひ参考にしてください。
> タッチ対応環境での作業効率アップを目的としたフリーソフトは他にも存在します。これ以外にも検索してみてはどうでしょうか。

Column

EX版の機能「複数ページの管理」がないPRO版で複数ページを扱うには……



なぐらなお

PROでは「複数ページ」の設定ができませんが、1ページ単位の作業は一部の機能を除いてEXと変わりません。EXで作ったファイルをPROで開いて作業することもできます

EX版とPRO版の大きな違いの一つは「複数ページの管理」ですが、PROでも複数ページを扱うことができます。PROで複数ページのマンガを作る場合は、以下の点に注意しましょう。

「キャンバス」「マンガ原稿設定」を統一してページを作成する

あらかじめ決まった「プリセット」を使うように決めておくと安心です。設定を変更すると「プリセット」の表示が「カスタム」になります。オリジナルの設定なので、新しいプリセットとして登録しておきましょう。



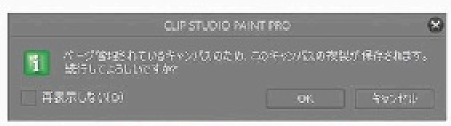
「clip」のファイル名を「pageXXXX.clip」という形式に統一する

CLIP STUDIO FORMATファイルは、page0001.clip～page0002.clipの様に通し番号がつけられます。PROでもファイル名を同じ法則にすると、EXで同じページ数の作品を作成して「clip」ファイルを入れ替えるだけでページ管理が可能になります。



ページ管理されている「clip」ファイルをPROで開く時は、ファイル名を変更しないようにする

ページ管理されている「clip」ファイルをPROで開き、別名保存しようとすると、EXと同様に右のアラートが表示されるので、ファイル名は変更しないようにしましょう。



変更した「clip」ファイルをEXのページ管理ファイルで読み込みたい場合は、「ページの置き換え」を使って、元のページと置き換えます。

置き換えたページのファイル名は末尾の番号が加算されるので、「ページ管理」→「ページファイル名の整列」でファイル名の通し番号を打ち直ししておきましょう。



Part 9

特別付録

クリスタ使いのプロたちは実際にどのような環境で作業しているのか、覗き見してみましょう。
また、著者おすすめの素材の紹介もしています。便利な素材を使用して、さらに時短度をアップさせましょう。

Section 9-01 作業環境紹介［中山たかひろ編］



中山たかひろ

デュアルディスプレイにして作業をしています。資料を見ながら液晶タブレットで描けるので、とても助かっています。ポイントは縦置きで使用するキーボードです

中山たかひろのパソコン環境全体図

SycomのBTOパソコンを利用し、EIZOの液晶ディスプレイとWacomのCintiqPro16でデュアルディスプレイにして接続しています。



キーボードは斜め縦に置いて使用

キーボードを斜め縦に置いて使用しています。CLIP STUDIO PAINTのショートカットを使用する場合も写真の状態で使用します。手の置き方は下図のようになります。

主な操作

人差し指でShiftとCtrlを押し、中指でブラシサイズの拡大。薬指でブラシサイズの縮小。小指でメインカラーと透明色を切り替えて、線の描画と消去を行っています。

また、親指の付け根（母指球）でSpaceを押し、キャンバスの移動や他のキーと組み合わせてキャンバス操作を行っています。



修飾キーの設定も行っているので、キャンバスの操作や「レイヤー選択」や「上のレイヤー」「下のレイヤー」を編集対象にするなどの操作を左手で行うことが可能です。

ショートカットの入力のし易さでは左手用デバイスの方がいいかもしれませんが、導入費用がかからない点、キーボードがあれば出先や移動先でも左手用デバイスとして利用できる点などメリットも多いです。

Section 9-02 作業環境紹介［WinOPZ編］


WinOPZ

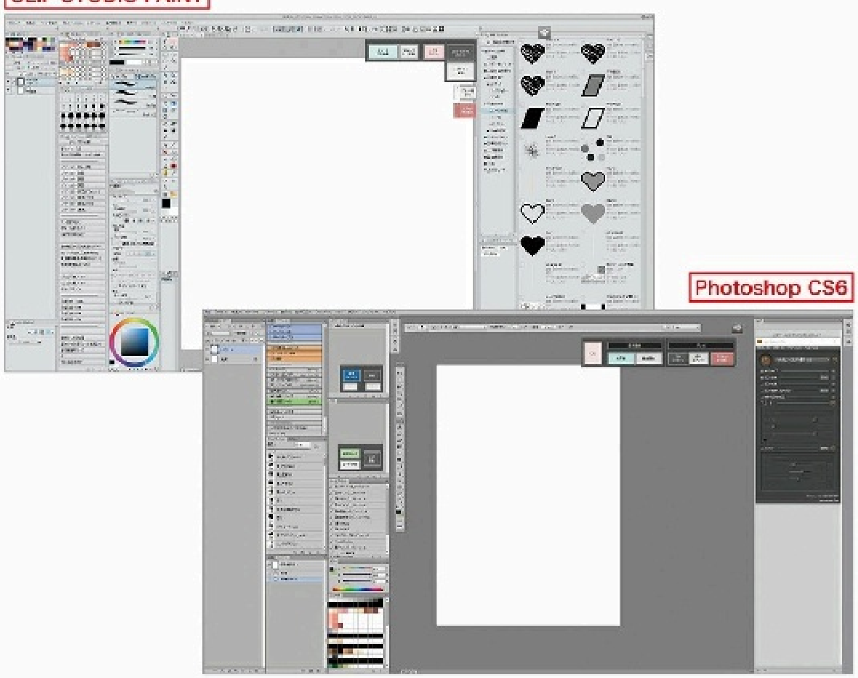
「多ボタン」「Floating Button」に関しては別項目で詳しく説明しています。Floating Buttonは338ページ、多ボタンマウスを使った効率化は334ページを参照してください

WinOPZのワークスペース

描くのに使用しているハードウエアは「Wacom Cintiq27QHD touch」です。必要なパレットウインドウは大体全部出しておくという形で使用しています。画面がWQHD（2560×1440）と比較的解像度が高く広いので、このようなスタイルになりました。

CLIP STUDIO PAINT

Photoshop CS6



フルスクリーンモードで使用しています。Photoshopの右側にあるウインドウは「Lazy Nezumi Pro（https://lazynezumi.com/）」というプラグインです。Photoshopで手振れ補正や定規などを使えるようにするものです（有料です）。「Lazy Nezumi Pro」の定規やブラシスクリプトは強力でPhotoshop以外でも使う事ができます。

どちらのソフトでもショートカットキーやアクションを多用しています。ショートカットキーはキーボードの他に「**多ボタンマウス**（334ページ参照）」「片手キーボードデバイス」を使用しています。画面右上の方のボタンは「**Floating Button**」というフリーソフトです。使い方は、338ページを参照してください。

Section 9-03

作業環境紹介［K96編］



K96

Windows10/64bitのパソコンを使用しています。極力、物を置きたくないのでシンプルな作業環境です

K96の作業環境全体図

サブモニタに作業中のイラスト全体を表示し、確認しながらメインモニタで作業を行います（138ページ参照）。**サブモニタを縦置き**にすることで、**全身絵などの縦長の絵を大きく表示**でき、全体が把握しやすくなります。

24.1インチのメインモニタ（1900*1200）

23インチ（縦置き）のサブモニタ（1080*1900）



キーボード

ショートカットを多用するので、左側にキーボード、右側にタブレットを置いています。

キーボードとタブレットの間をなるべく狭くしたかったので、テンキー部分が無いものかつ小さめの物を選びました。

自作シートのIntuos3

オーバーレイシートが廃盤になっているので、塩ビ板（和紙）をカットし、サンドペーパーで磨きました。

通常のシートを使っていた頃は半年に一度は貼り替えていたのですが、このシートにしてから数年、一度も貼り替えておりません。

また、ペン先もほとんど削れないので、個人的にはこちらの方が好みです。私はツルツル派なので、1000番でじっくり磨きましたが、マット派の方は磨かずそのまま使用してもよいかもしれません。

MEMO

「KeySwap」でキーボードの割り当て

ショートカットを多用していると間違ってwinキーを押してしまう事があるので、「KeySwap」というソフトでキーボードの割り当てを Alt に変更しています。

タブレットマッピング

サブモニタ込みでタブレットを使用すると描画領域が狭くなってしまうので、タブレットのマッピングはメインモニタ＋α（サブモニタの左側100px分ほど）を使用しております。

メインモニタ⟷サブモニタと行き来する際、画面端でマウスカーソルに引っかかりがある方が使いやすいので「Dual Display Mouse Manager」というソフトで動きを制限しております。



ワークスペースとショートカットについて

私はラフ、線画、ベース塗り作業をCLIP STUDIO PAINT、彩色はPhotoshopで行っております。それぞれ使えるツールが異なり、ワークスペースが似ていると混同してしまうので、敢えて前者はブラシやレイヤーに関するパレットを左寄せ、後者は右寄せにしております。

CLIP STUDIO PAINTではブラシやレイヤーに関するパレットパレットを左寄せ



Photoshopではブラシやレイヤーに関するパレットを右寄せ



MEMO

Photoshopのカラーピッカーは「Coolorus 2.0」を使用しています（有料）。

ただし、**キーボードのショートカットは共通している方が使いやすい**ので、同じにしております。CLIP STUDIO PAINTの方が設定に幅を持たせられるのですが、Photoshopが対応していない部分もあり、基本的にはPhotoshopの挙動に合わせています。

Section 9-04 作業環境紹介［たちばな 豊可編］



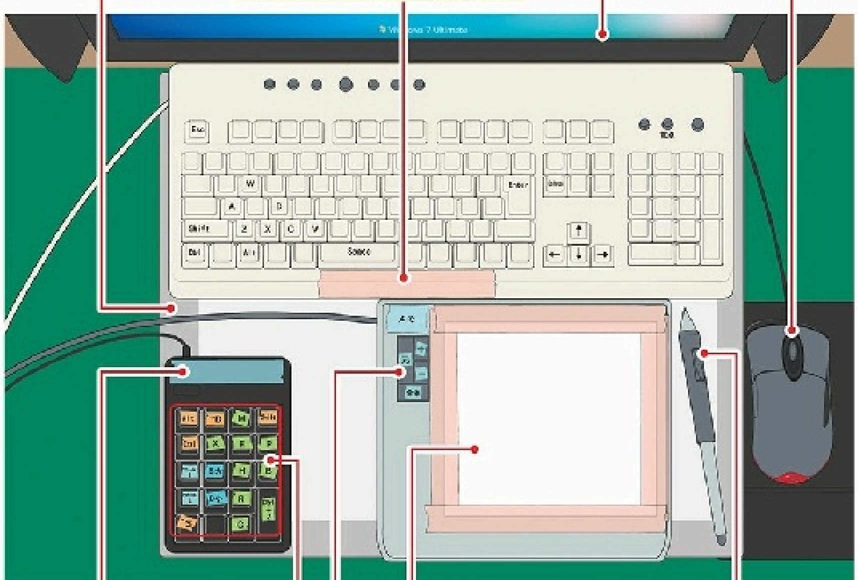
たちばな 豊可

> メインのデスクトップ、サブのノートパソコンとスマートタブレットの3台を使い分けているので、ワークスペースや作業環境の違いなど参考になれば幸いです

たちばな豊可の作業環境

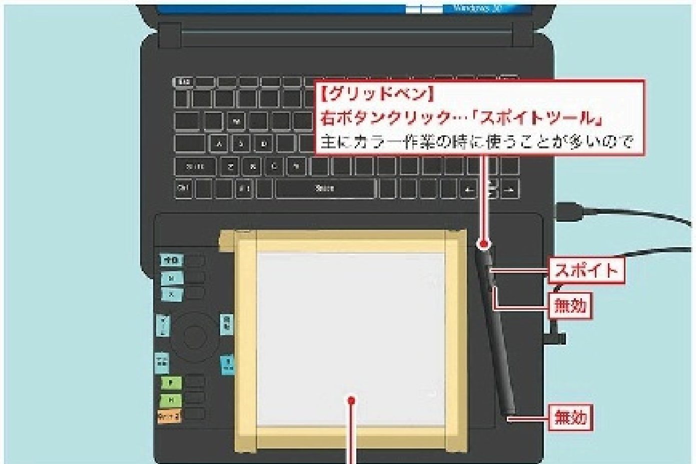
デスクトップパソコン（メイン）

モニタは24インチワイド。ペンタブレットはOSの関係でIntuos3を接続。ショートカットを多様しますが、キーボードが横に置けないので、**ペンタブレットのファンクションキー**と**安価なテンキー**も利用しています。備忘録としてマスキングテープにショートカットなどを書いて貼っています。それらを全て、傾斜付きトレース台に乗せています。



ノートパソコン（サブマシン）

古くて低スペックですが、外出先などでの軽い作業やデータ確認用として重宝しています。モニタは14.1インチワイド。ペンタブレットはIntuosProを接続しています。どうしても傾斜がほしいため、上部をノートパソコンのタッチパッド部分に乗せています。



【タブレット】Intuos3　有効範囲：A6
滑り止めにマンガ原稿用紙を切って貼っています。
全面表示（Ctrl＋0）・回転・反転をリセット・X（色切替）　タッチホイール　ズーム・画面表示回転・ツール選択移動・ブラシサイズ変更　P（ペン・ブラシ・消しゴム）・H（手のひら）・Ctrl＋Z（アンドゥ）
ラジアルメニューは苦手なので使用していません。

スマートタブレット（サブマシン）

ASUS VivoTab Note8（8インチのスマートタブレット）です。Windows OSはCLIP STUSIO PAINTをインストールして使えるので大変便利です。WACOMのスタイラスペンStylus feelとBluetoothキーボードも接続しています。

絵を描く時は傾斜をつけたいので、スマホスタンドを使っています。三脚タイプと折りたたみフレームタイプを、状況や気分によって使い分けています。



MEMO

CLIP STUDIOのライセンスは1つでパソコン2台まで使用可能です。私はデスクトップとノートパソコンにEXを、タブレットにはPROを買って使用しています（タブレットのスペック的にEXの機能は不要のため）。

デスクトップパソコンのワークスペース

24インチワイド・解像度1900×1200dpiのモニタを使用しています。

マンガ用 ページ管理ウィンドウ、デコレーションブラシ、ツールオプションなどに大きく場所をとっています。



カラーイラスト用 ブラシのストロークがわかりやすいように表示を変えて、カラーパレットなどを表示させています。



ノートパソコンのワークスペース

14.1インチワイド・解像度1280×800dpiのモニタです。基本的にはデスクトップと同じでよいのですが、画面が狭いので一部変更しています。

デスクトップの「ワークスペース」を読み込んでから、パレットのサイズを変更したり、コマンドバーの中であまり使わないアイコンを非表示にしたりと細々と整理してから、ノートパソコン用のワークスペースを登録しました。カラーイラスト用も、デスクトップのワークスペースとほぼ同じですが、サブビューを入れるスペースがないので適宜呼び出します。

マンガ用



カラーイラスト用



9 特別付録

スマートタブレットのワークスペース

8インチワイド・解像度800×1280dpiです。「環境設定」の「インターフェース」→「タッチ操作に適したウンターフェースに調節する」にチェックして、コンパクトな表示にしています。

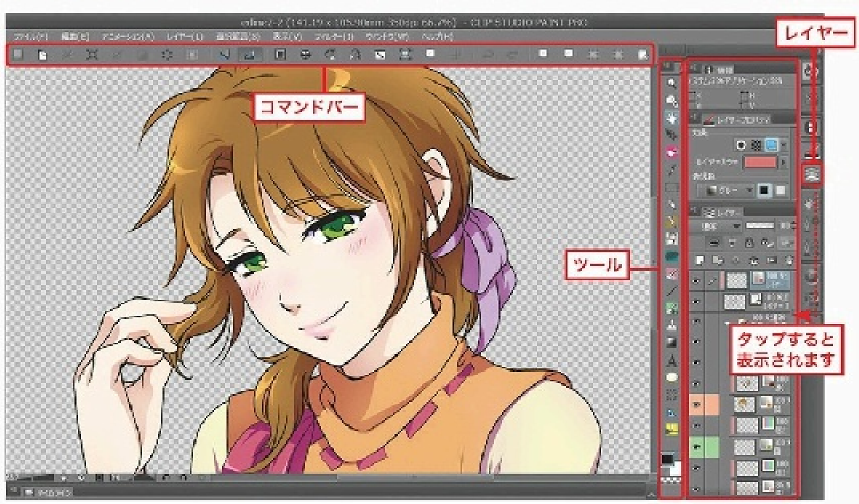
タブレット縦用

大きく画面を表示したい時は縦にします。
基本はショートカットに頼ってパレットは最小限にしています。



タブレット横用

パレットを表示させていますが、大きく表示させたい時は、右端のアイコンをクリックすれば非表示にできます。



Section 9-05

時短に役立つおすすめ素材紹介

時短に役立つ素材が数多く配布されているのも、CLIP STUDIO PAINTの魅力です。生産性向上に役立つおすすめ素材を紹介しています。利用規約をよく読んで使用しましょう。



可動の両手_rev2

■100 GOLD　500CLIPPY
■コンテンツID：1685234　■作成者：G-BLACK

3D素材を多く公開されているG-BLACKさんの可動する手の3Dモデルです。手を描くのって難しいですよね。そんなときに手だけ好きなポーズを取らせて下描きやペン入れに利用することができます。以前は3Dデッサン人形の手だけを利用していましたが、手だけを移動・回転するのが難しく（ボディなども付いてきてしまうので）この素材は手だけを利用できるので助かっています（関連テクニックは108ページ参照）。

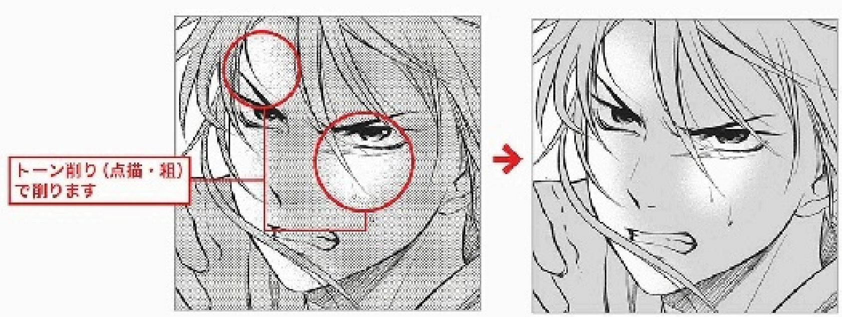




トーン削り（点描・粗）

■無料　■コンテンツID：5721　■作成者：cam_nagara

削り跡に規則性が出にくく、自然なぼかしができます。トーンをグレーにしてもきれいに見えるのでWeb用にも使いやすいです。





アナログ風Gペン❄

■無料　■コンテンツID：1609801　■作成者：垂氷月

ペンツールですが、枠線にアナログ感を出すためのプリセットとして使用しています。印刷するとその良さが分かります。114ページも参照してください。





カケアミ普通・消去詰

■無料　■コンテンツID：1683065　■作成者：もの区

ベタから削り出すタイプのカケアミブラシ。ベタは重いが中間色（トーン）だと雰囲気が出ない…という時に重宝します。168ページのテクニックを使うとさらに便利になります。





カケアミ素材集

■500 GOLD　■コンテンツID：1435519
■作成者：橘ニシキ

優しい雰囲気のカケアミ効果がほしい時に使います。この作者様の素材はとにかく品質が高いです。

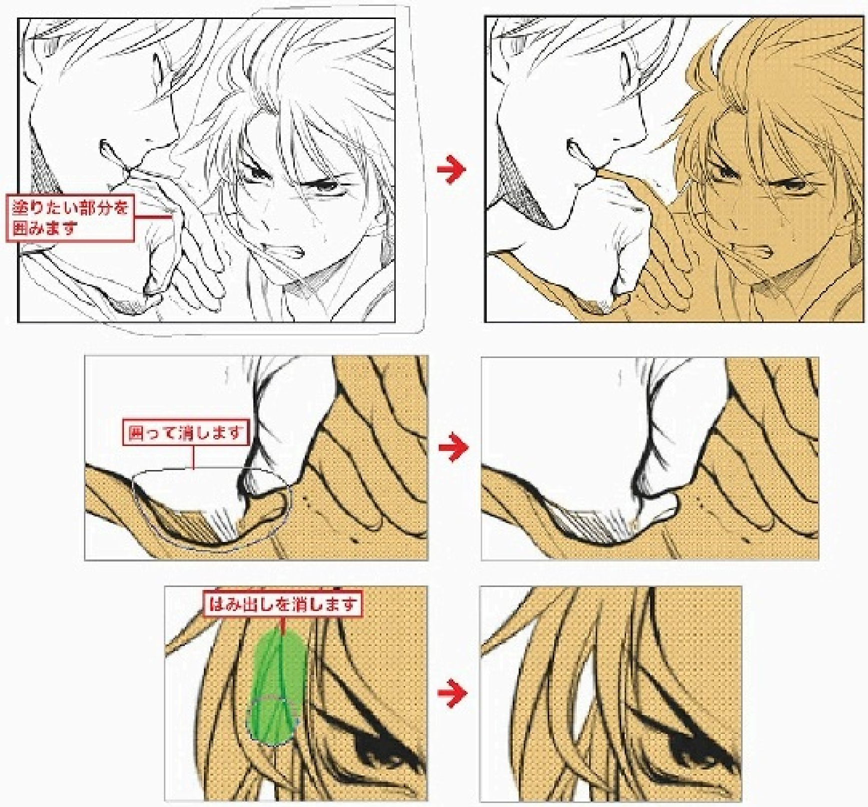




囲って塗る＋はみ出しを消す

■無料　■コンテンツID：1673042　■作成者：聖月

囲って塗るツールの中でも、モノクロ原稿時のベタ塗り・トーン貼りが大変はかどる仕様になっています。





白乗せ集中線

■無料　■コンテンツID：1622057　■作成者：聖月

効果線が人物や背景にかかる時に、ホワイトでなぞったりしますが、それが最初からついている時短ペンです。





猫の手も借りたい そんなあなたに…「有楽舎工房」

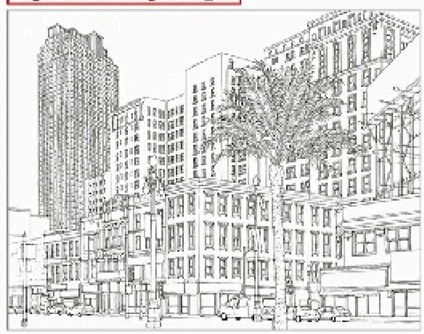
■ http://youluck.kir.jp　■ 作成者：ねぐら☆なお・中村地里

時間がない時に役立つのが、様々な形で提供されている「背景素材」。プロマンガ家の目線で作られた「有楽舎工房」では、いわゆる同人サークルの形で、私・ねぐら☆なおとマンガ家・中村地里が、商業誌で使用する前提で幾名かのプロアシスタントと共に作り溜めてきた背景画のストックを、カテゴリごとにまとめて再編集して提供しています。

「MyTown2-AmericanCity」より
BalconyHouse01



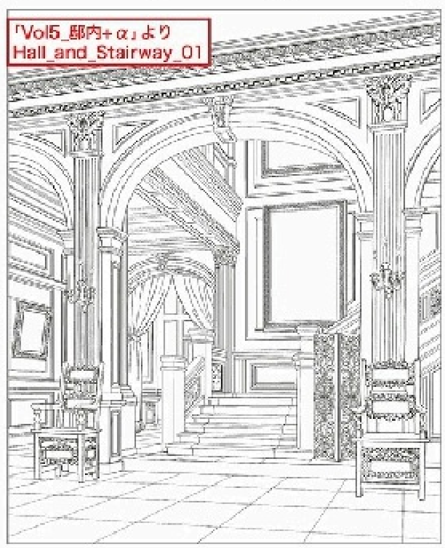
「Vol10_街並+α」より
HighriseBuildingTown_02



「Vol11_ファンタジー+α」より
fa_Castle



「Vol5_邸内+α」より
Hall_and_Stairway_01



猫の手も借りたい！そんなあなたに…
有楽舎工房

主に海外の豪邸・邸宅などを中心にラインナップしています。全体的にはアナログで描いたものを高解像度スキャンしたものが多いですが、デジタルで作画してレイヤー分けしたりトーン処理したものも制作しています。178ページの作例で使用している素材も「有楽舎工房」のものです。
「有楽舎工房」の背景素材は、直接通販・コミティアでのイベント頒布・ダウンロードサイトへの委託・BOOTHでの頒布で入手できます。CLIP STUDIO ASSETSでも随時公開する予定ですので、ぜひ検索してみてください。

漫画素材工房-MANGA MATERIALS

■https://manga-materials.net/

漫画素材工房さんはASSETSにも出品していますが、公式サイトやBOOTHのほうが安く、種類も多いので、そちらのチェックをおすすめします。3D、ブラシ、画像、写真…と素材が多岐にわたり、クオリティがとても高いです。プロにも愛用者が多いことで有名。動画のメイキングや作例も充実していて勉強になります。

ベタフラッシュ素材12種【コミスタ・クリスタ・SAI】PSD・PNG同梱セット

■無料　■https://booth.pm/ja/items/16133

単品ブラシ人気1位：クロスぼかし修正【トーン削り用ブラシ】

■¥500　■https://booth.pm/ja/items/11867

漫博堂さんはコミスタのころから人気の高い素材屋さんです。
こちらのフラッシュとトーン削りブラシは愛用中。個人的にベタやトーンのフラッシュは、ツールよりこちらの使用頻度が高いです。ラスタライズしたものを「素材」パレットに登録（88ページ参照）し、ベタやトーンの上に置いて使っています。

普通のフラッシュ素材集

■100 CLIPPY　■コンテンツID：1612434　■作成者：塩間

フラッシュ素材が多数収録されています。フラッシュ・集中線はカスタム項目が多く混乱する方が多いので、こちらをベースに自分好みに調整するのがおすすめです（関連テクニックは257ページ参照）。

スキャン線画を二値化

■50 GOLD　500 CLIPPY　■コンテンツID：1681412　■作成者：橘ニシキ

アナログ線画から線画の抽出を行うオートアクションです。
アナログ背景アシさんからの評価が高く、補正で飛びがちなミリペンの描画なども拾いやすくなっています（関連テクニックは172ページ参照）。

少女漫画風背景埋めブラシ詰め

■500 GOLD　1,000 CLIPPY　■コンテンツID：1695725
■作成者：うめこ１１

ブーケブラシ

■無料　■コンテンツID：1412675　■作成者：ちりぞう

桜ブラシ遠近２種

■400 CLIPPY　■コンテンツID：1689511　■作成者：ochieika

少女漫画に必須の花素材です。白マットがついているので、トーンはクリッピングでOK。選択範囲を取るのもショートカットでOK。フチをつけるのも簡単で、重宝します（関連テクニックは235ページ参照）。

色収差（RGBずらし）アクション

■無料　■コンテンツID：1613745　■作成者：すいかの迷産地

トイカメラ風

■20 GOLD　100 CLIPPY　■コンテンツID：1666770
■作成者：コメイチゴ

液晶画面効果

■無料　■コンテンツID：1670755　■作成者：黒魔導師

デジタルペイントは加工が簡単に行えます。加工用のオートアクションは面白いものが多いので、ぜひ試してみてください（関連テクニックは312ページ参照）。

サラダ素材集

■500 GOLD　■コンテンツID：1582607
■作成者：榴ニシキ



枝豆ブラシ

■100 GOLD　100 CLIPPY　■コンテンツID：1604225
■作成者：yubikitax

焼き鳥セット

■無料　■コンテンツID：1690868　■作成者：でこ

マルチブラシで描ける食べ物は革命だと思いました。麺や果物など様々な素材が出ています。ぜひ検索してみてください（関連テクニックは169ページ、222ページ参照参照）。

モブラシ

■無料　■コンテンツID：1687629　■askakka

カラーモブの観客ブラシ

■50 GOLD　400 CLIPPY　■コンテンツID：1694393　■作成者：∞888∞

モブNo.13 和装・フカン

■180 GOLD　■コンテンツID：1688326　■作成者：くろすけ033

モブこそ素材を使うべき筆頭です。ブラシ、画像、ベクター、カラー、モノクロ…と様々な種類があります。
線画のみの素材は白マットをつけて「素材」パレットに登録しておくと、何かと便利です（関連テクニックは232ページ参照）。

コマ枠ラスタ変換（枠外白へレイヤ指定）

■無料　■コンテンツID：1623247　■作成者：saikay

コマから描画が飛び出す表現をする際、コマ枠をラスタライズして周囲を白で塗りつぶし、マスクで隠す処理をしたい方におすすめの素材です。一括処理に対応しているので、作業時間の短縮になります（関連テクニックは325ページ参照）。

著・者・紹・介

中山たかひろ（なかやま・たかひろ）

埼玉県出身。5年間のマンガアシスタントを経験後、グラフィックソフトウェア会社でデモンストレーター・営業・マーケティングを担当。マンガ家やイベントなどでデジタルマンガ制作技法のセミナー等を多く行う。
現在は、原宿にあるマンガ制作やネーム制作、デジタル技法など多くの講座が学べるプロ志向の背景教室「アシスタント背景美塾」の講師として、授業や添削を行う日々。

主な活動

- アシスタント背景美塾　講師（デジタル系講座、担当）
- 背景BOX 日本の街並み　線画制作（廣済堂マンガ工房）
- クリップスタジオで学ぶマンガの描き方講座　執筆（ヒューマンアカデミー）

連絡先

Twitter nakayama_haikei　Facebook https://www.facebook.com/nakayamahaikei



Comment

デジタルでの創作活動は楽しい！多くの人にその楽しさを知ってほしいと思います。CLIP STUDIO PAINTは噛めば噛むほど味わい深いソフトです。スルメと同じ！　最初は固いですが知れば知るほど、素早く楽しくできるようになります。

Atogaki...

このたびは本書を最後まで読んでいただき、誠にありがとうございました。クリスタとの最初の出会いは、まだクリスタと名前が決まっていないころまで遡ります。当時は「大丈夫かな…」と思っていたのが正直なところですが、まさかアニメーションの「デジタル作画」を後押しするソフトまで進化するとは思いもよりませんでした。今後の進化も楽しみです！

たちばな豊可（たちばな・ゆたか）

マンガアシスタントを経験後、嵯峨美術短期大学マンガ分野の非常勤講師として10年以上デジタルコミック授業を担当。COMIC STUDIO4からCLIP STUDIO PAINTに移行する人のための比較・ガイド「コミスタVSクリスタ」という同人誌を作ったことで注目される。
イラストレーターとして、アニメ「影鰐-KAGEWANI-」のキャラクター作画も行う。

連絡先

Twitter tange_pumpkin3
pixiv id=1418282
Mail orange_glasses@hotmail.com



Comment

時短技を使いこなすには、結局のところ基本の理解が必要です。
本書のPart1を読みながら、少しずつでも機能を見て、使ってみてください。そこに時間を割くことが時短に繋がります！

Atogaki...

私はコミスタ3からのユーザーですが、3→4→クリスタと、大きな変化に振り回されつつも、使い続けてよかったと痛感しています。これからも進化していくクリスタについていきたい所存です。共同著者の皆様、編集部の方々、応援してくれた友人や家族に感謝いたします。このような商業書籍の執筆は初めてで拙い所もありますが、どうぞ少しでも皆様のお役に立てますように。

ねぐら☆なお

埼玉県在住（愛媛県出身・高知県出生）。マンガ家。大学在学中の1984年に白夜書房「漫画ブリッコ」でデビュー。その後青年向け・成年向け雑誌で執筆。2004年頃から、専門学校で講師を始め、現在複数の学校でクリスタを教える。2017年現在エッセイ漫画を不定期連載。背景素材サークル「有楽舎工房」と成年向けサークル「越後屋企画」を運営。

連絡先

Twitter negurano
pixiv id=17875
Mail nnao@digital-comic.com
Website http://nnaosalcon.com

主な著書

- ねいちゃあトリップ（双葉社）
- あぶない家族計画（双葉社）
- Stepエブリデイ（竹書房）
- Youに幸あれ（エンジェル出版）
- Maidenly Grace（モエールパブリッシング）



Comment

PC-98で16色CGを描いていたあの頃からかれこれ二十ン年。手軽にオールデジタルでマンガが描ける時代になりました。この本の執筆に関わり、クリスタの持つポテンシャルの高さと奥深さを改めて再認識しました。
クリスタはなんでも揃う大きな画材屋のようなものです。この本があなただけの最高の画材を見つけるヒントになれば幸いです。

K96（かんくろう）

連絡先

Twitter R10_3
pixiv id=124938
Website http://k96.jp/

フリーランスのイラストレーターです。ソーシャルゲームやカードのイラスト、書籍の挿絵などを描かせていただいております。



Comment

346ページで、作業環境は極力シンプルに……と言ったものの、最近は愛猫2匹がPCデスクの上を陣取るようになり、猫用のベッドを置いております。作業妨害っぷりは本当に見事です。
本書が少しでも皆様の快適なお絵描きライフの一助となりますよう。

WinOPZ（ういん・おーぴーぜっと）

連絡先

Twitter WinOPZ
pixiv id=2023567
Mail cowopz@gmail.com

北海道在住。2011年末から趣味でイラストを描き始める。商業の仕事は今回が初めて。



Comment

私は画力も描く速度もありませんでした。その問題を改善すべく考えた時、「ソフトをできるだけ使いこなして高速化しよう」と考えました。私は日々少しづつ機能の理解を深めてきました。時短テクニックが積み重なることで、半年1年後には大きな差になると思います。

Atogaki...

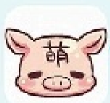
絵を描き始めて間もない頃…クリスタの試作版の登場、そして発売でした。将来性を見込んでいち早く使い始め、趣味でpixivやTwitterに講座を多数投稿するようになりました。思いがけず多数の方に見ていただくことができ、今回このようなお仕事をいただくことができました。
これから本格的に活動する人にも長年描いてきて操作に悩んでる人にも、この本がお役にたてば嬉しいです。

ぶひぃ

宙出版を中心に漫画を描いています。少女漫画家の元チーフアシスタント。知人の漫画家やアシスタントにクリスタを教えていたら口コミで講座を頼まれるようになり、依頼に応じて出張クリスタ講師やSkype講座もするようになりました。
Palmieで動画のクリスタ講座 https://www.palmie.jp/courses/80/lp も配信中。ラブホの上野さんと一緒に「Hotel UENO」で同人活動もしています。

連絡先

Twitter BUHII_dayo
pixiv id=1758121
Mail south_clovers@yahoo.co.jp



Comment

本書を手に取っていただき、どうもありがとうございました！
盛りだくさんの内容ですが、興味のあるところからモリモリ挑戦してみてください◎

Atogaki...

クリスタは機能に対して価格が異様に安いソフトだと思います。
打ち合わせで収録を見送ったテクニックも多数あり、本当に奥が深いなと驚くばかりです。
デジタルペイントは部屋が散らからず、移動時間や画材費などを節約できる面があります。
そうしてできた時間やお金の余裕が、新しい可能性を生むのかもしれません。
あなたがクリスタと仲良くなるための、きっかけのひとつになれますように。

摩耶薫子（まや・かおるこ）

「名称未設定」というサイトとサークルでクリスタのノウハウやTipsを公開、同人誌の発行をしています。

連絡先

Twitter k_maya
pixiv id=216005
Website http://www.tgweb.net/~ahpah/meishou/

主な著書

- CLIP STUDIO PAINT デジタルマンガテクニック（玄光社）
- 着物の描き方 基本からそれっぽく描くポイントまで（ホビージャパン）



Comment

クリスタはとても自由度の高いソフトです。同じ結果を出すのでも色々な作業手順が考えられますので、ぜひ色々試してみて、自分にあったやり方を見つけてください。

Atogaki...

コミスタ2の頃にフルデジタルに移行して、クリスタもリリースと同時に使い出しました。クリスタはかなり使っている方だと思っていますが、今でも人様の作業手順を聞くと知らないことや新しい発見があります。読者の方にもこの本が創作の一助になればと思います。

執筆協力

村上涼子・オチエイカ・いしいゆか・聖月

I•N•D•E•X

本書内容に関するお問い合わせについて

弊社Webサイトのサポートページをご確認ください。
これまでに判明した正誤や追加情報などが掲載されています。

サポートページ ▶ http://www.sotechsha.co.jp/sp/1177/

現場で役立つ
CLIP STUDIO PAINT PRO/EX
時短テクニック

2017年9月30日　初版　第1刷発行

著　者　ぶひい・ねぐら☆なお・中山たかひろ・摩耶薫子・たちばな豊可・WinOPZ・K96
装　丁　植竹裕
発行人　柳澤淳一
編集人　久保田賢二
発行所　株式会社　ソーテック社
　　　　〒102-0072　東京都千代田区飯田橋4-9-5　スギタビル4F
　　　　電話（注文専用）03-3262-5320　FAX03-3262-5326
印刷所　大日本印刷株式会社

©2017 BUHII, Negura Nao, Takahiro Nakayama, Kaoruko Maya, Yutaka Tachibana, WinOPZ, K96
Printed in Japan
ISBN978-4-8007-1177-9

本書の一部または全部について個人で使用する以外著作権上、株式会社ソーテック社および著作権者の承諾を得ずに無断で複写・複製することは禁じられています。
本書に対する質問は電話では受け付けておりません。また、本書の内容とは関係のないパソコンやソフトなどの前提となる操作方法についての質問にはお答えできません。
内容の誤り、内容についての質問がございましたら切手・返信用封筒を同封のうえ、弊社までご送付ください。
乱丁・落丁本はお取り替え致します。

本書のご感想・ご意見・ご指摘は
http://www.sotechsha.co.jp/dokusha/
にて受け付けております。Webサイトでは質問は一切受け付けておりません。